

Колдовской круг

Конспективное изложение книги

**Составитель:
Егор Мельников**

Создатели

Авторы текста: Дэвид Чарт, Рэй Фоукс, Грег Штолзи, Чак Вендиг и Уилл Хайндмарч

Сеттинг **Vampire: the Requiem** вдохновлён образами **Vampire: the Masquerade**

Vampire: the Masquerade придуман Марком Рейн•Хагеном

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчики: Уилл Хайндмарч

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Паулина Бенни

Макет и вёрстка: Паулина Бенни

Внутренние иллюстрации: Томаш Жедружек, Эвери Баттеруорт, Алекс Малеев, Роберто Марчези, Мэтт Диксон, Сэм Эрайя, Кэррион Антуан, Марк Нельсон, Кэти Уилкинс и Энди Трабболд

Обложки: Ф. К. Пост

Содержание

Вступление	4
Глава первая: История Колдовского круга	7
Глава вторая: Реквием в Колдовском круге	15
Глава третья: Колдовской круг и Пляска смерти	39
Глава четвёртая: Фракции и родословные	45
Глава пятая: Дисциплины и ритуалы	61

Вступление

“Никаких абсолютов”.

Пожалуй, именно так звучит единственное неизменное правило, касающееся Аколитов – последователей Колдовского круга. Само собой, это касается и других ковенантов: ожидать от других вампиров, что они будут соответствовать всем стереотипам своих политических организаций – дело заведомо глупое и опасное. Но духовно-идеологическое объединение, известное миру Сородичей под названием “Колдовской круг”, выбивается даже из этого ряда – к чему читателю лучше привыкнуть заранее.

Колдовской круг рушит не просто большинство стереотипов, сложившихся о нём в мире Проклятых, но подчас и любые ожидания вообще. Иными словами: не мыслите абсолютами. Нет никаких уставов или законов, которым следовали бы все Аколиты разом. У них нет единых правителей. Нет общей базы ресурсов. Многие из них вообще не в курсе, что они принадлежат к Колдовскому кругу.

И если по какому-либо вопросу они придерживаются на удивление единого мнения, то не следует ожидать, что они пришли к нему на Всеобщем Национальном Конвенте Язычников. Просто на этот раз обстоятельства сложились так, что Аколиты нашли друг с другом общий язык – впервые за долгие десятилетия.

Нет, безусловно, последователи Колдовского круга черпают вдохновение в сравнительно общей мифологии и похожих (даже если не идентичных) философских принципах. Почти всем им знакомы термины, звания и даже кредо, объединяющие их друг с другом. Однако при рассмотрении ковенанта *в целом* можно назвать всего несколько фактов, которые *редко* меняются от одного культа к другому:

- Почти в любом культе встречаются Проклятые, которые интересуются скорее светской стороной ритуальной деятельности, чем мистической. В то время как их соратники говорят о богах, заклинаниях и Праматери, эти “неокончательные атеисты” говорят о метафорах, притчах и поучениях. Они могут не отождествлять своего Зверя с древними монстрами и божествами наподобие Минотавра и Крона, однако они всё равно будут изучать эти мифы с большим интересом, пытаясь извлечь из них совершенно реальный, полезный урок.

- Аколиты имеют весьма различные представления о природе сверхъестественного мира. Они исследуют эти различия, не торопясь заявлять, что истинны только те “истины”, которых придерживается их собственный культ. Большинство Аколитов мыслят достаточно здраво, чтобы не начинать войну с соседним культом лишь потому, что тот верит в других богов. Большинство – но, само собой, далеко не все.

- Немало отличий можно найти и между отдельными членами ковенанта. Даже в пределах одного культа встречаются Проклятые, придерживающихся совершенно разных взглядов на природу жизни, смерти и вампиризма.

- Не все Аколиты в курсе существования Колдовского круга за пределами своего личного культа. Другие могут знать о существовании этого ковенанта, но не считать себя его частью. Ярлык “Аколита” во многом навешивается на вампира со стороны: приблизительно в половине случаев член Колдовского круга *не хочет*,

чтобы его таковым считали. В конце концов, в мире Сородичей нет единой “Церкви Праматери” или “Языческого Ватикана”, который мог бы координировать деятельность ковенанта по всему миру.

Учтите, что многие культы возникли в доменах Сородичей сами собой. Одни могли встретить одинокого, полубезумного Проклятого, который некогда состоял в Колдовском круге в другом домене и теперь хочет сформировать собственный культ – но не собирается говорить новичкам о том, что в мире существуют и другие культы этого ковенанта. Другие могли сформировать языческую идеологию самостоятельно и считать себя единственными язычниками в мире Сородичей.

Так или иначе, возникновение культов часто приобретает черты совершенно естественной, органичной эволюции: Аколиты не столько вступают в действующие культы, сколько *становятся* ими – порой даже этого не замечая.

- Несмотря на различия между своими культами, все Аколиты без исключения преклоняются перед силой творения. Они верят, что кто-то сотворил мир, людей и Сородичей. Они поклоняются любым силам, способным вносить изменения в окружающую реальность, или хотя бы упоминают подобные силы в своих церемониях. В частности, именно поэтому Колдовскому кругу свойственна даже большая ненависть к диаблерам, чем та, которую можно увидеть у других Проклятых. Равным образом, именно поэтому Колдовской круг придаёт большое значение полу и превозносит “созидательный” женский над более неизменным мужским.

- Как мы ещё будем говорить далее, при всём своём разнообразии Аколитами свойственно почитание определённых ролей, многие из которых обладают и одинаковыми названиями. Однако это не должно сбивать вас с толку. Аколиты относятся к исполнителям этих ролей совершенно по-разному.

В одном домене Матерью будут звать самого старого Аколита женского пола, в другом – самую опытную колдунью, способную убить любого врага, угрожающего её подопечным. В одном домене Девой будут считать вампира, который ещё ни разу не убивал смертных, а в другом – Сородича, который ещё не создавал гулей или других вампиров.

Если вам будет трудно углядеть связь между этими образами, знайте, что всё нормально: представители Круга из разных доменов сталкиваются с той же проблемой.



Помните помнить

Каждые несколько страниц напоминайте себе единственную неизменную истину, касающуюся Аколитов: здесь описаны только те явления, которые *часто* встречаются в культах Круга. Возможно, в вашей игре Колдовской круг обретёт совершенно другие черты.

В конце концов, даже в реальном мире никто из язычников не собирал вокруг себя братьев и не говорил: “Внемлите! С этого часа мы будем вести себя так и так, потому что спустя несколько тысячелетий нашу культуру начнут изучать потомки. Давайте будем такими, какими мы сами хотим предстать в их глазах”. Считайте это руководство просто отчётом по тем городам Аколитов, в которые мы заглянули при составлении книги.

Выражаясь ещё конкретнее: фракции и родословные, представленные в **Четвёртой главе**, не просто *не универсальны*, но и не особенно распространены. В каких-то доменах вы встретите сразу две или три подобные организации. В каких-то они представлены одной чрезвычайно слабой котерией. В каких-то об этих организациях ничего не слышали.



Духи и кроссовер

Тесная связь Колдовского круга с мистикой и чародейством делает Аколитов непревзойдёнными кандидатами на роль “кроссоверных” персонажей. Они постоянно работают с духами (которых часто принимают за призраков и богов), сталкиваются с магами, враждуют за локусы с оборотнями и решают проблемы, буквально кричащие о своей связи с другими сеттингами Мира Тьмы.

О, мы не ожидаем, что каждый игрок, читающий эти строки, прекрасно знаком с другими сеттингами Мира Тьмы – будь то **Werewolf: the Forsaken**, **Mage: the Awakening**, **Promethean: the Created** или другая игра вселенной.

Мы говорим о том, что вы можете (а порой и вовсе должны) вводить в игру элементы других реальностей, даже если вы не собираетесь устраивать полноценный “кроссовер”. Конечно, найдутся игроки, которые попытаются доказать вам, что включение оборотня или мага в игру о вампирах начинает подобный “кроссовер” по умолчанию. **Не верьте в эти слова.** Духи, оборотни и другие создания населяли Мир Тьмы ещё до того, как в реальном мире вышли тома, посвящённые этим чудовищам. Они всегда были и будут органической частью той жуткой реальности, которую вы и изображаете в своих играх.

Если вы хотите, чтобы Аколиты столкнулись с духами, призраками или оборотнями, вы вправе полностью игнорировать книги наподобие **Werewolf: the Forsaken**, **Predators** или **Skinchangers**. Возможно, вы адаптируете для них правила по изобрешению призраков из основной книги правил. Возможно, вы придумаете для них новые уникальные правила.

Если речь всё же идёт о кроссовере, подумайте о следующих вариантах изображения духов и иных обитателей Тени в мире **Vampire**:

- Аколитам ничего не известно: истинную картину мира знают лишь оборотни.
- Аколитов дезинформировали: многое из того, что рассказывают их культы (например, то, что духи представляют собой богов), основано на ошибочных выводах. Тем не менее, их ошибки отнюдь не критичны: например, даже не будучи богом грома, великий дух всё ещё может повелевать молниями и сотрясать небосвод чудовищными ураганами.
- Аколиты правы: если они считают, что в городе живёт современное воплощение Исиды, вероятнее всего, это именно “аватар” Исиды – а не дух, которым её считают местные оборотни.
- Никто не прав: Аколиты выносят о мире духов и других монстров столь же ошибочные суждения, что и оборотни или маги.

Глава первая:

История Колдовского круга

Позвольте начистоту: такого понятия, как “история Колдовского круга”, в явном виде не существует. Что существует, так это история превращения малоорганизованных и ничем не связанных языческих культов в более-менее традиционную организацию Проклятых.

Первое упоминание Колдовского круга под его современным названием состоялось в двенадцатом веке (в одной из хорватских книг о язычниках среди Проклятых), но под другими названиями этот ковенант действовал ещё с седьмого века нашей эры – и это по самым скромным оценкам.

Если же говорить об отдельных языческих культах Проклятых – повторим ещё раз: не о ковенанте, а именно о *несвязанных культах* Сородичей, – то они зародились в мире вампиров ещё в поистине незапамятные времена. Например, ещё в Среднем царстве Египта всюду развивался ночной культ Исиды.

По некоторым – причём крайне правдоподобным – свидетельствам, истинные мастера Кру́ака появились ещё до так называемого “рождества Христова”, поскольку Кру́ак служил одним из главных инструментов решения конфликтов ещё в Сиракузах первого столетия до нашей эры. В качестве противовеса к этому доводу стоит отметить, что поистине непревзойдённым знатоком Круака всё же считается жрец, живший в пятом столетии *нашей* эры.

В сущности, даже не симпатизирующие Аколитах историки из числа Проклятых редко оспаривают тот факт, что первые *крупные* культы Праматери существовали ещё при Камарилье. Судя по всему, они играли заметную роль в этой древней организации, пока христианизация Рима и возникновение ковенантов Инвиктус и Ланцеа Санктум не привело к истреблению этих ранних языческих культов.

По иронии судьбы, давление со стороны Инвиктус, Ланцеа Санктум и других бывших товарищей по Камарилье заставило уцелевших язычников объединить усилия. И хотя до формирования официального языческого ковенанта оставалось ещё несколько веков, косвенным образом именно агрессия Благословенных и Первой знати по отношению к своим бывшим союзникам привела к появлению Колдовского круга.

Ослеплённая королева

Одна из самых распространённых легенд, связанных с Колдовским кругом, повествует о вампирице, которая сыграли едва ли не ключевую роль в формировании ковенанта. Согласно этой легенде, некогда Ослеплённая королева была верховной жрицей, служившей богине крови и смерти. В первые века становления Ланцеа Санктум и распространения христианства она начала странствовать из города в город, распространяя своё учение среди Проклятых, готовых слушать её слова, а не ложные воззвания Благословенных. Хотя не все принимали её дружелюбно, за несколько десятилетий она сколотила несколько культов, действующих в разных городах мира, и оставила им знание нескольких ритуалов Кру́ака.

Ещё несколько десятилетий спустя она вернулась к своим последователям – абсолютно слепая и, как показалось многим вампирам, совершенно безумная. Она посетила каждый город, в котором некогда побывала, и либо уничтожила своих последователей, либо обучила их более могущественным ритуалам Круака и повелела им наладить контакты с другими членами формирующегося ковенанта. На какой основе она выносила своё решение, разные варианты легенды объясняют по-разному. Но так или иначе, об Ослеплённой королеве знает практически любой Аколит.

Большинство Сородичей считают, что Ослеплённая королева действительно существовала в первые века нашей эры и фактически создала Колдовской круг из множества разрозненных языческих групп. Более того, время от времени то одна, то другая древняя вампирица в той или иной части света заявляет, что она и есть Ослеплённая королева.

По меньшей мере в двух случаях эти утверждения подкреплялись поистине феноменальными колдовскими способностями и знаниями о деятельности ковенанта по всему свету. Одной из них была высокая, белокурая представительница клана Мехет из Норвегии, другой – низкорослая, смуглая Дэва с Кипра. Обе активно действовали ещё в начале девятнадцатого столетия.



Без исключений?

Давайте-ка остановимся на одном из самых больших заблуждений, касающихся Колдовского круга. А заблуждение это гласит, что Сородичи, состоящие в этом ковенанте, поклоняются только женским языческим образам.

Существуют ли исключения? Безусловно. Другое дело, что они *малочисленны* и нередко вынуждены присоединяться к более крупным ячейкам Круга, что понемногу приводит к ослаблению их убеждений. И всё же сам Колдовской круг не чувствует ненависти, презрения или даже хоть сколько-нибудь заметной неприязни к подобным культам. В конце концов, речь идёт не о том, что Колдовской круг настроен против мужчин: он превозносит созидательную силу, которая чаще всего ассоциируется с женскими образами. Только и всего.



Стойкость

Дальнейшая история ковенанта по своей сути представляет собой историю сотен, если не тысяч отдельных культов. Говоря напрямую, каких-либо глобальных событий, затронувших весь ковенант в целом, за последние века так и не произошло. Если и говорить о хоть сколько-нибудь всеобъемлющих потрясениях, охвативших весь ковенант в тот или иной момент его ночной жизни, то можно упомянуть только бесконечные гонения со стороны Благословенных.

Другое дело, что – как уже говорилось выше – это давление со стороны фанатиков и церковников сделало Колдовской круг сплочённое и сильнее. Кто знает, не развалился бы новоявленный ковенант на части, если бы ему каждую ночь не напоминали о том, почему Аколиты вообще держатся друг за друга?

Культы Праматери

Отметим ещё раз: истории Колдовского круга как единого ковенанта практически не существует. Говорить можно только об истории каждого отдельного культа, входящего в его состав. Даже фракции, описанные в этой книге, выступают лишь в роли известных примеров, и их историю было бы неправильно считать историей "основной части" ковенанта.

Поэтому ниже мы рассмотрим не отдельные периоды, сопутствовавшие существованию и развитию Колдовского круга, а внутриигровые модели, позволяющие продумывать историю культов Праматери для ваших собственных хроник.

Эти модели поделены на три простых элемента. Прежде всего, решите, как **зародился** ваш культ. Затем подумайте, как ему удалось **выжить**. Наконец, запланируйте **исход** его жизни.

Варианты зарождения

• Вдохновение

Возможно, что-то заговорило с вампиром (в реальности или в его собственных грёзах) и показало, как может выглядеть его Реквием. Возможно, местный старейшина погрузился в торпор и вышел из него с новым мировоззрением. Возможно, сразу несколько Сородичей, живущих рядом с природной достопримечательностью, услышали её слова у себя в сознании.

Обычно культы, сложившиеся вокруг одного или нескольких "избранных" и "мессий", исповедуют самые экстремальные варианты религии и философии. Они отрицают саму мысль, что другие культы Праматери могут занимать то же богоизбранное место в ночном мироздании, и считают себя настоящей духовной элитой.

• Преемничество

Некоторые культы стоят на плечах других, более ранних. Возможно, в одном из доменов попросту не нашлось места для нескольких культов Праматери, и самый слабый из них бежал в другой город – разумеется, "прихватив с собой" философию и ритуалы своих соперников. Возможно, котерия неонатов решила обновить ветхие церемонии и писания своего культа и сформировала новую языческую ячейку, которая не отвергает, но несколько осовременивает религию основного культа. Возможно, старейшины культа даже осознанно посылают в другой домен неонатов, приказывая им создать новый культ на основе их собственного.

• Возрождение

В истории Колдовского круга существовали сотни, если не тысячи культов, вымерших естественным образом или под давлением Благословенных. Тем не менее, сведения о таком вымершем культе вполне могут его пережить – даже если эти сведения представляют собой записи о "еретиках" в архивах Ланцеа Санктум.

Если такие записи или слухи в дальнейшем начнут изучать другие Сородичи, они могут создать новый культ на основе вымершего – случайно или преднамеренно. Особенно это вероятно в том случае, если Благословенные начинают терять престиж в домене, а неонаты и даже более опытные вампиры испытывают потребность в духовном учении.

- **Реконструкция**

Реконструкцией называется более “научный” вариант возрождения. Он заключается в осознанной попытке воссоздать культ, который Сородичи уже давно предали забвению. В отличие от возрождения, которое может произойти случайно, реконструкцией Аколиты занимаются совершенно намеренно. Они годами исследуют последние крупницы информации о давно исчезнувших культах и затем пытаются восстановить объект своего поклонения по частям. Многие из таких культов в той или иной степени адаптируются к реалиям современной культуры, и зачастую их представители поддерживают хорошие отношения с Картианским движением.

- **Сотворение**

Иногда вампир не скрывает, что он создаёт культ с нуля, основываясь лишь на собственных интересах, мировоззренческих установках и духовных стремлениях. Конечно, он может притвориться, будто на создание культа его вдохновил таинственный дух или божество, однако лидеры самых успешных культов открыто говорят об искусственном происхождении своей организации.

Выживание

В отличие от вариантов зарождения культа, который может быть лишь одним просто с точки зрения здравого смысла, способов выживания во враждебном мире Аколиты разработали сразу целое множество. Ниже перечислены самые известные методы борьбы Аколитов за свою целостность и влияние. Вам не требуется "выбирать" какой-либо из них: с большой вероятностью, в разные периоды истории культ будет прибегать то к одному, то к другому, то к третьему.

- **Секретность**

Лучший способ обезопасить себя от врагов заключается в том, чтобы враги вообще не знали о вашем существовании. Конечно, во избежание недоразумений члены подобных культов посещают собрания местных Сородичей и сообщают Князьям о своём присутствии в их доменах. Однако они поддерживают репутацию независимых вампиров или примыкают к другим ковенантам, стараясь держаться на их периферии.

В последнем случае чаще всего они примыкают к Инвиктус, надеясь, что даже статуса малозначимых прихвостней Первой знати хватит, чтобы отвести потенциальных недоброжелателей. В редчайших случаях Аколитам даже удавалось притворяться культами экспериментаторов из Ланцеа Санктум!

Другой подход заключается в поддержании полной и абсолютной секретности. К сожалению, когда местные вампиры всё же выходят на них, они могут принять их за преступников или членов других, куда более враждебных ковенантов.

Удивительно или нет, но некоторые Аколиты доводят секретность до такого уровня, что начинают скрывать свои личности друг от друга – в частности, проводя ритуалы в масках и встречаясь только по самым важным поводам.

- **Автономность**

Если возможно, культы язычников стараются занять собственную территорию в пределах домена. Обычно их полностью удовлетворяют участки земли, от которой отказываются другие вампиры, хотя известны случаи, в которых Колдовской круг

захватывал ценные территории и объявлял, что будет выслеживать, убивать или проклинать любых нарушителей.

В некоторых доменах между “основной” и “языческой” частью города идёт самая настоящая война. Например, в Копенгагене около трети города безоговорочно принадлежит культу богини Хель – однако ни один его представитель не имеет права показываться в остальных районах под страхом смерти.

• Союзы

Если только Колдовской круг не заинтересован в ресурсах и территориях, принадлежащих другим Сородичам, он может поддерживать крайне хорошие отношения *по меньшей мере* с Картианским движением и Ордо Дракул. Хватает доменов, в которых Колдовской круг помогает Инвиктус бороться с Благословенными. Ходят даже легенды о культах, сумевших заручиться поддержкой Ланцеа Санктум – хотя большинство вампиров считают подобные слухи по меньшей мере вздорными.

• Странствие

Наконец, Аколиты – единственные из Сородичей, которым нужно заранее привыкнуть к мысли о потенциальном бегстве из домена. В сущности, некоторые культы настолько свыкаются с идеей бегства, что вообще живут в постоянных скитаниях, только изредка останавливаясь в самых безопасных доменах.

Исход

Ничто не вечно, и на один культ Колдовского круга, сумевший просуществовать дольше пары столетий, приходится несколько, погибших ещё в пределах первых десятилетий существования.

• Гибель

Собственно, самой частой причиной исчезновения культа Аколитов становится именно уничтожение: чаще всего от рук паладинов Ланцеа Санктум. Впрочем, иногда культ могут уничтожить по чистой случайности – например, если в культ вступит сразу множество рекрутов, а затем его лидеры впадут в торпор или погибнут, новички могут просто изменить форму деятельности культа, понемногу превратив его из религиозной секты в простую социополитическую ячейку.

• Бунт

Иногда неонаты или даже более опытные вампиры поднимают мятеж против собственных лидеров. Иногда предателей в культ засылают другие Сородичи. Наконец, бывает и так, что великий Иерофант погружается в торпор и возвращается из него с безумной идеей о том, что в жизни культа пора ставить точку. В последнем случае Иерофант может руководствоваться даже не здравыми соображениями, а галлюцинациями, увиденными им в торпоре.

• Окостенение

Один из первых уроков, который старейшины Первой знати дают своим ученикам, заключается в том, что опытный руководитель должен вознаграждать своих слуг хотя бы небольшой долей власти. Без этого новички потеряют всякую мотивацию развивать свою организацию, а кроме того – окажутся неспособны к руководству, когда этого потребуют обстоятельства.

Старейшины Колдовского круга редко обладают политической мудростью, свойственной Первой знати. А потому, в отличие от Инвиктус, Колдовской круг часто увядает из-за нехватки новых рекрутов. Никто не хочет вступать в ковенант, которым безоговорочно и безраздельно правят старейшины.

Особым вариантом окостенения служит нежелание самих Аколитов адаптироваться к современному миру: в таком случае они могут даже не до конца понимать, что происходит вокруг, и со временем умереть в полной неизвестности.

Идентичность

В отличие от Ланцеа Санктум, Аколиты делятся на такое количество культов, что многие соседи даже не сразу начинают воспринимать их как разные фракции одного ковенанта. Так что может сделать двух Аколитов членами разных культов? Где проходит эта невидимая граница?

• Обряды

В первую очередь, культ проводит совершенно конкретные, хорошо и чётко составленные ритуалы.

• Посвящение

Во-вторых, Сородичи должны чувствовать, что им открыты секреты, недоступные разуму других Проклятых. Как правило, это подчёркивается особым обрядом инициации, в ходе которого вампир расстаётся со своей прежней жизнью и посвящает себя духовному росту.

Большинство видов инициации предполагают физические и психические испытания новичка. Впрочем, иногда инициация проходит практически без угрозы для жизни или здоровья будущего Аколита хотя бы потому, что опасной она была несколько столетий назад, во время возникновения самого обряда.

Например, в штате Мэн действует культ Артемиды, который требует от новичков отправиться в одиночку на луг посреди дремучего леса. Раньше в этом лесу жили оборотни, что делало вышеописанное путешествие настоящим подвигом. Теперь оборотни уже вымерли, лес пронзили заасфальтированные дороги, и многие новички спокойно подъезжают в нужное место на автомобиле, ждут там условленный период времени и затем возвращаются в город.

• Взаимная поддержка

Наконец, Аколиты поддерживают друг друга едва ли не сильнее, чем Картианцы. Как и члены вышеупомянутого Движения, они принадлежат к культу, который по умолчанию делает их врагами многих Сородичей. Если они не станут поддерживать друг друга из ночи в ночь, врагам не составит труда уничтожить их культ – если даже не их самих. И да, с игровой точки зрения это означает, что члены культа нередко выступают в роли Союзников протагонистов.

Создание и одобрение

Хотя неонаты часто предлагают старейшинам разработать новые, более современные ритуалы и способы инициации, многие Аколиты справедливо считают, что слишком частое обновление ритуальной системы приведёт к разобщению культа и ослаблению его традиций. По этой причине всякий раз, когда один или несколько опытных Аколитов предлагают лидерами культа новые ритуалы, они обязаны получить одобрение верховного жреца.

Удивительно или нет, самые мудрые Иерофанты склонны одобрять новые ритуалы чаще, чем отвергать. Они знают, что разработавшие их Сородичи чувствуют особую привязанность к этим новым обрядам, а потому будут соблюдать их с особым рвением. А кроме того, наличие новых обрядов делает культ понятнее и интереснее для неонов.

Аколиты в домене

Если Колдовской круг представляет собой не столько единый ковенант, сколько разрозненный набор культов, то как выглядит внутренняя организация Колдовского круга в каждом отдельном домене?

- **Один культ**

Самый распространённый вариант внутренней организации ковенанта заключается в том, что Колдовской круг представлен в каждом домене собственным культом.

- **Одна ветвь**

Впрочем, едва ли не столь же часто в городе действуют несколько культов, которые обладают общим происхождением и поклоняются родственным пантеонам богов. Они могут проводить разные обряды и придерживаться разных целей, однако в моменты трудности и опасности они склонны откладывать разногласия в сторону и решать критические вопросы совместно.

- **Разные культы**

Иногда в городе действуют культы столь разные, что ни они, ни тем более другие Проклятые вообще не видят в них членов одного ковенанта. Чаще всего различия между культами приводят к враждебным отношениям между их представителями, однако это не обязательно. Нельзя сказать, что дружелюбное или хотя бы мирное сосуществование редко встречается в таких доменах. Просто не следует ожидать, что такие вампиры будут активно поддерживать другие культы в моменты великой угрозы.

Несмотря на вышеописанную концепцию, старайтесь не изображать культы Колдовского круга как полностью, фундаментально различные организации. Подумайте, в чём они схожи. В худшем случае остановитесь на страстной ненависти к монотеистическим религиям наподобие догмы Ланцеа Санктум.

- **Распространённая религия**

И напротив, хватает целых географических регионов, в которых культы Колдовского круга поддерживают друг друга не просто в пределах домена, но и за его пределами. Например, если в старину один сильный культ сумел распространить свои верования сразу по нескольким окрестным доменам, в современности *все* Аколиты определённого штата, области или страны могут представлять собой просто разные географические ячейки *одного культа*.

Забавно будет отметить, что иногда Аколиты намеренно создают у окружающих впечатление, будто они придерживаются именно этой последней модели организации. Они понимают, что не должны показывать своих уязвимых сторон чужакам, а потому часто прикидываются членами одного глобального культа, даже если в действительности готовы вцепиться друг другу в глотки.



Пример домена: Бристоль

На западе Англии языческие верования сильны до сих пор. Неудивительно, что в Бристоле действует один из самых могущественных культов Колдовского круга, поклоняющийся кельтскому богу Сулису. Строго говоря, на заре своей истории этот культ делился на две части, одна из которых поклонялась Сулису, а другая – римской богине Церере. Несмотря на это, последователи разных богов вели постоянную войну друг с другом, что усугублялось всё более явной агрессией со стороны местных Благословенных.

Когда паладины Ланцеа Санктум наконец перешли от простого давления к открытому истреблению язычников, жрецы Сулиса скрылись за пределами города, в то время как последователи Цереры приняли бой и погибли все до последнего.

Только четыреста лет спустя, приблизительно в 1000 году нашей эры, Бристоль начал превращаться в один из лучших портов Европы – а это привело к появлению новых Сородичей. Тогда-то спрятавшиеся последователи Сулиса смогли вернуться в домен и заручиться поддержкой Инвиктус, которые не хотели мириться с единоличным правлением Благословенных.

Когда в семнадцатом веке Бристоль превратился в центр работоторговли, культ Сулиса начал понемногу вбирать в себя верования африканских вампиров. Раздосадованные члены Ланцеа Санктум попробовали уничтожить язычников, осквернив себя союзом с темнокожими Сородичами, однако Князь города не стал поддерживать Благословенных, что привело к тотальному уничтожению Ланцеа Санктум. В итоге традиционный союз Инвиктус и Ланцеа Санктум, свойственный большинству современных доменов, в Бристоле сменился союзом Инвиктус и Колдовского круга – при полном отсутствии Благословенных.



Глава вторая: Реквием в Колдовском круге

Сородичи из других ковенантов в той или иной степени убеждены, что у вампиров нет своего места в мироздании. Они никогда не принадлежали к этому миру и никогда не будут естественной его частью. Не просто же так во многих доменах мира их называют Проклятыми.

Колдовской круг оспаривает эту точку зрения. По убеждению большинства Аколитов, вампиры служат такой же естественной частью мира, что и животные, люди или деревья. Сородичи вовсе не “прокляты” — ибо сам этот термин предполагает наличие чьего-то суждения. Нет, Сородичи просто *есть*. Они существуют, и этого достаточно.

Более того, пока остальные Сородичи спорят о времени появления первых вампиров, Аколиты смеются и говорят, что они существовали всегда. Раса Сородичей бродила по этой брэнной земле не меньше, чем род человеческий — если даже не больше. И уж точно в истории мира не было момента, когда человека “прокляли” бы на вечное существование за грехи. Такого момента не было и не могло быть — потому что никаких “грехов” тоже не существует.

Это не делает Аколитов учёными или атеистами: совсем напротив, они считают, что мифология и религия обладает куда более важной ролью в жизни любого мыслящего существа, чем история или, например, биология. Просто они не считают, что существует “правильный” или “предосудительный” образ жизни. Реквием просто есть. Аколиты могут смеяться над слабыми неонатами или осуждать тех, кто не чтит Праматерь чудовищ, однако в целом они не считают своё ночное существование испытанием, на которое их обрёл какой-нибудь иудейский Бог или их собственные преступления.



Точка зрения: Сумерки богов

Опять же, рассудительность Аколитов в вопросах добра и зла отнюдь не мешает им выстраивать собственные мифологические концепции. Например, большинство Аколитов верят в те или иные мифы о сотворении мира из крови и тьмы, полагая, что вампиры родились именно в первозданной тьме.

Например, один культ Аколитов с восточного побережья Америки верит, что всех Сородичей породил змей Йормунгандр, стремящийся поглотить Солнце. Более того, эти вампиры убеждены, что вселенной скоро придёт конец, и вампирам нужно помочь своему отцу Йормунгандру уничтожить мир, каким его знают смертные. В дополнение ко всему, эти вампиры считают, что реки и океаны в действительности представляют собой кровь великана Имира, а потому стараются жить рядом с морями и прочими водоёмами.



Хищники и добыча

Люди привыкли считать неприятные явления *противоестественными*. Они морщатся, видя, как волк вгрызается в тело барашка. Их передёргивает, когда они думают о болезнях. Голод кажется им омерзительным. Глобальные катастрофы – несправедливыми.

Вот только в реальности эти явления служат естественной частью биологического цикла. И Аколиты считают подобные вещи – включая наличие Зверя и других малоприятных особенностей своей психологии – совершенно нормальной частью своего Реквиема.



Точка зрения:

Голод Тантала

Даже у Колдовского круга хватает ересей. Последователи одной современной философии, называющие себя Голод Тантала, основывают свою мировоззренческую концепцию на мифе о древнегреческом царе, который позвал богов в свой дворец и скормил им мясо собственного сына. Боги наказали его за попытку обмана, поместив в водоём, над которым свисала ветвь плодоносного дерева. Когда Тантал тянулся к дереву, ветви поднимались на недостижимую высоту. Когда он опускал голову, чтобы глотнуть воды, она уходила ему под ноги.

По мнению этих Проклятых, вампиры представляют собой либо метафорических, либо даже буквальных наследников Тантала. Они обречены на постоянный поиск добычи, хотя понимают, что насытить их голод по-настоящему не сможет ничто.

Большинство других культов считают Голод Тантала заблудшей и еретической группой, а потому другие вампиры стараются не обучать их Круаку. По этой же причине Голод Тантала нередко присоединяется к другим ковенантам Сородичей.



Кру́ак

Сородичи часто называют свои врождённые способности сверхъестественными. Аколиты никогда не разделяли подобную точку зрения: ведь если волк способен бегать быстрее любого человека, это не делает его сверхъестественным существом – не так ли? Да и тот факт, что человек может использовать инструменты, а волк нет, тоже не делает его "сверхъестественным".

Даже большинство Дисциплин Аколиты считают нормальными и *естественными* проявлениями своей воли... само собой, пока речь не заходит о Кру́аке.

Аколиты не верят, что Круак принадлежит к этому миру. Он слишком страшен, чтобы быть частью здорового, солнечного мира людей. Круак позволяет вампирам осознанно нарушать естественные законы природы. Хорошо ли это? Некоторые культисты считают, что нет: продолжая аналогию с волком и человеком, первый не может пользоваться инструментами, а другой – может; точно так же смертный не может изменять окружающий мир при помощи колдовских ритуалов, а вампир на это способен.

Другие культисты считают, что Круак нельзя использовать слишком часто. Такие вампиры относятся к нему вовсе не как к инструменту, а как к оружию, доставшемуся им как самым достойным среди потомков Праматери. И использовать это оружие необходимо с великой мудростью.



Фивейское чародейство и Кольца дракона

Как, в таком случае, Аколиты относятся к двум другим колдовским Дисциплинам Сородичей? Ответ на этот вопрос целиком зависит от культа. В целом можно сказать, что большинство Аколитов придерживаются одной из трёх точек зрения:

- Остальные украли Круак и переделали его на свой лад
- Остальные действительно разработали собственные колдовские традиции
- Эти две Дисциплины создают лишь иллюзии и не являются подлинным чародейством



Создание гулей

Почитание творчества и созидания во всех его видах подталкивает Аколитов к созданию удивительно крупных компаний гулей, включая проклятые растения и животных. Гули в рядах Аколитов известны как "почитатели". Хотя для некоторых Аколитов ценность гуля самодостаточна (для них важен сам факт создания нового оккультного существа), многие используют гулей в качестве посредников между собой и простыми людьми.

Кровожадные звери и смертоносные лозы

По всей видимости, Аколиты чаще других вампиров создают гулей из животных и растений. Первые занимают в их коллективе приблизительно ту же роль, что и звериные тотемы в племенах коренных американцев. Что касается мандрагор –

растений, напитанных кровью Сородичей – то Аколиты часто делают их важными элементами церемоний или охранниками в своих жутких садах.

Подробнее сущность таких созданий описана в книге **Ghouls**.

Обращение

Хотя Аколиты и понимают, зачем их обществу нужна Традиция, запрещающая сотворение новых вампиров, они считают Обращение даром богов. Было бы оскорбительно не использовать величайшую из способностей, данных вампирам по праву рождения.

Разумеется, единой точки зрения на роль Обращения в мироздании у Аколитов нет. Некоторые полагают, что Обращение важно хотя бы потому, что оно прославляет сам акт творения. Другие видят в Обращении возможность для пополнения культа Праматери. Третьи просто наслаждаются самой возможностью менять мир (и населяющих его смертных) в соответствии со своей волей – разве не в этом заключается прелесть Реквиема?

Так или иначе, большинство Аколитов считают, что рано или поздно каждый из них должен привести в ночной мир хотя бы одного нового смертного. И слишком долгое воздержание от Обращения может вызвать у Аколитов вопросы о чистоте веры такого Сородича.

Родословные

Создание новых, поистине уникальных семей или их вариантов Аколиты считают едва ли не более ярким проявлением силы творения, чем создание новых вампиров. Некоторые даже считают, что основатель, сотворивший такую династию, по своему статусу должен приравняться к богам.

Аколиты видят в феномене родословных не только возможность социальной идентификации. Нет, для них родословные представляют собой нечто вроде творческих и философских манифестов. Каждая родословная для них что-то *значит*.

Хотя никто не подсчитывал число родословных, входящих в тот или иной ковенант Сородичей, в целом считается, что количество родословных в пределах Круга намного выше, чем в других организациях Проклятых.

Диаблери

Традиция Амаранта названа так в честь цветка, который греки ассоциировали с Артемидой и почитали как символ неувядающего бессмертия. А это достаточно иронично, поскольку в мире Сородичей "неувядающее бессмертие" достигается только за счёт окончательного уничтожения другого Проклятого.

Аколиты приходят от Амаранта в не меньший ужас, чем остальные Сородичи – но из этого правила есть своё исключение. Некоторые Аколиты считают Амарант жертвоприношением, а любое жертвоприношение услаждает глаза богов. Такие вампиры относятся к диаблери так же, как некоторые люди к убийству быков и баранов в религиозные праздники. Эта традиция может быть грустной и даже жестокой – но в глазах её почитателей она всегда будет оставаться *священной*.

По этой причине диаблеристы среди Аколитов знают, что если об их преступлениях узнают другие культисты, их ждёт не только наказание, но и

определённое *понимание* – если даже не восхищение. Не допустите ошибки: старейшины ковенанта чаще всего наказывают молодняк за совершение диablerи. Просто это наказание редко имеет хот что-нибудь общее с казнями или даже увечьями.



Точка зрения: Возлюбленные Артемиды

Одна из сект Колдовского круга – настолько секретная, что её члены скрывают свою принадлежность к секте даже от собственных товарищей – считает Амарант актом *любви*. Поглощая душу другого вампира, Сородич спасает его от вечной борьбы со Зверем. Более того, он защищает любимого от опасностей, грозящих его душе в этом мире.

А потому каждый год Возлюбленные Артемиды совершают диablerи над теми вампиры, которые стали им близки за последние двенадцать месяцев. Благодаря уникальному ритуалу Круака они мешают образованию чёрных прожилок в собственных аурах, и к сегодняшней ночи существование секты всё ещё остаётся в секрете. Не меньшей тайной служит и вышеупомянутый ритуал. Немногие Аколиты, знающие о существовании секты, но не входящие в число её последователей, говорят, будто этот ритуал придумали ещё ацтекские Сородичи и что его проведение требует смещения крови, мёда и листьев настоящего амаранта.



Винкулум

Специфически Аколиты относятся и к Узам крови. В то время как большинство Проклятых приходят в ужас от самой мысли о связи своей души с душами других Сородичей, Аколиты принимают Винкулум как ещё одну *совершенно естественную* часть своего Реквиема. Многие даже считают его священным и стараются поддерживать Узы крови хотя бы с самыми близкими им вампирами.

Торпор

Кернунн, Таммуз, Персефона – десятки богов по всему свету в тот или иной момент своей жизни спускались в загробный мир за великими знаниями, чтобы затем вернуться назад и исправить то, с чем они не могли совладать *до* своей "временной смерти".

Аколиты считают торпор необходимым. Грёзы и галлюцинации, охватывающие их разум в период этой малой смерти, несут великие истины, которые нужно не игнорировать, а запоминать и исследовать. Некоторые Аколиты и вовсе считают, что в период торпора они даже не "грезят", а буквально спускаются в загробный мир. Удивительно или нет, но эта теория может полностью соответствовать действительности: подробнее этот момент рассматривается в книге **Mythologies**.

Одна безымянная секта даже разработала специальный ритуал, сокращающий время торпора и усиливающая видения, охватывающие разум вампира в этот период. Если хотите ввести в игру подобный ритуал, сократите время торпора так, как считаете нужным, и позвольте вампиру пройти проверку Самообладания +

Интеллекта с бонусом +3. В случае успеха вампир не только вспоминает все свои грёзы, но и отделяет ложные воспоминания от настоящих.

Голконда

О Голконде у Аколитов сложилось два противоположных мнений. Предположительно *большинство* Аколитов считают Голконду глупой и неосуществимой мечтой. У вампира столько же шансов достичь Голконды, сколько у человека – стать птицей.

Более того, зачем Сородичу вообще изменяться? Вампиры и так подобны богам. Зачем богу пытаться стать человеком или хотя бы его аналогом? О, конечно, вампирам не всегда нравится то, с чем их сталкивает Реквием, однако они обязаны *принимать* свою сущность. Они не должны бороться со Зверем и прочими нечеловеческими инстинктами – во всяком случае, слишком часто.

Другая, предположительно меньшая часть Аколитов считает Голконду реальностью – но не такой, какой её видит большинство Проклятых. Для них Голконда не имеет ничего общего с превращением в человека или его подобие. Нет, Голконда делает вампира ещё сильнее, ещё опаснее, ещё кровожаднее. Кто знает – может быть, она делает его равным самой Праматери.

Слухи о трансцендентности

Среди тех, кто верит в этот последний миф – гласящий о том, что Голконда делает Сородича аналогом самой Праматери – особенно распространены следующие слухи о трансцендентности:

- Чтобы стать Праматерью, нужно совершить над ней диablerи
- Обрести Голконду может лишь неонат, поскольку его душа всё ещё находится в состоянии относительной гармонии
- Праматерь действительно существует – и она бродит по современному миру. Другое дело, что её трудно найти, ибо она способна принимать любые обличья. Мало того, её защищает фанатичный культ оборотней, считающих её королевой духов.
- Обрести Голконду может лишь тот, кто позволит богу или великому духу войти в своё тело
- Голконду можно обрести только втроём, ибо число три обладает священной природой. А потому вампир должен заключить союз или даже Винкулум с двумя другими Сородичами, жаждущими трансцендентности.
- Секреты Голконды спрятаны в тайном архиве Александрийской библиотеки. Если найти этот архив или копии его документов, можно начать свой путь к трансцендентности. Предположительно копии этих тайных рукописей уже были сделаны одним Носферату. Но кем именно, легенда умалчивает.



Точка зрения:

Природа чудовищ

Один из современных культов считает чудовищ вовсе не "демонами", враждебными человечеству, а его наставниками и друзьями. В мифологии монстры чаще всего выступали в роли хранителей древних истин, которые испытывали

людей и открывали свои тайны лишь самым достойным. Этой философии и следует один культ Аколитов, заставляющий смертных и даже других вампиров проходить жестокие испытания, но в награду передающий им тайные знания (включая обряды Круака).



Домашние капища

В отличие от Благословенных, Аколиты не так уж часто собираются на публичные мероприятия. У многих культов даже нет официальных "храмов", в которых они могли бы проводить свои ритуалы. Вместо этого большинство Аколитов выстраивают места поклонения у себя в убежищах.

Вот только несколько общих идей, позволяющих детализировать сущность "домашнего капища".

- **Изображение божества:** Если вампир верит в определённого бога или богиню (или даже целый пантеон божеств), в его убежище должен находиться алтарь с фигуркой или изображением подобного божества.

- **Первозлементы:** Практически в каждой древней религии определённую роль играют четыре стихии, или первоэлемента: воды, земли, воздуха и огня. Воду у Аколитов часто представляет вино или кровь. Земля часто предстаёт в виде глиняных статуй, комков грязи или даже кубиков каменной соли. Для изображения воздуха Аколит может воскуривать благовония или алхимические реагенты. Воплощением огня чаще всего становятся свечи, хотя некоторые Аколиты используют лишь изображения пламени, поскольку борьба с Ротшреком не слишком-то способствует умиротворению, медитации и достижению других церемониальных состояний.

- **Жертвоприношение:** Почти на любом алтаре Аколитов присутствуют символы боли, страданий и жертв. Это могут быть локоны волос, ногти, полоски высушенной кожи и даже зубы. Некоторые вампиры окропляют алтари или стены убежища кровью, не обязательно собственной.

- **Ритуальные инструменты:** Самыми распространенными ритуальными инструментами считаются церемониальные ножи и кинжалы, использующиеся исключительно для жертвоприношений. Впрочем, ничто не мешает вампиру использовать вместо них ступки и пестики, банки, пробирки или какие-нибудь вычурные коробки.

- **Реагенты:** Всевозможные церемониальные ингредиенты вампир должен держать под рукой. Обычно речь идёт о травах для смешивания или сжигания (например, шалфее), хотя многие Аколиты хранят при себе и биологические жидкости наподобие крови, слёз, спермы и даже рвоты. Некоторые Аколиты используют в ритуалах самые разнообразные кристаллы, самоцветы и даже недрагоценные камни.



Новое Преимущество:

Алтарь (• или ••)

Хотя вампир может построить алтарь у себя в убежище и без этого Преимущества, его наличие добавляет один или два дайса ко всем проверкам Круака, проходящим в убежище протагониста.



Тёмные храмы

Аколиты придают огромное значение земле и её предполагаемой силе. Во многих доменах они выстраивают небольшие храмы и капища, предназначенные для поклонения тому или иному богу. Как правило, храм отражает сущность "живущего" в нём божества: например, двуликий Янус может обитать в роще, которая кажется прекрасной и светлой – если не знать, что каждое растение здесь погружено корнями в тело специально убитого человека.

Придумывая храм для своей игры, попробуйте ответить на один или несколько из этих вопросов:

- Держат ли его существование в тайне?
- Какие аспекты этого храма выражают почтение Аколитов к определённому божеству?
- Какую роль храм играет в ритуалах Колдовского круга?
- Какие черты этого сооружения связаны непосредственно с *вампирической* сущностью Аколитов? Например, в катакомбах под храмом могут спать жрецы, погрузившиеся в добровольный торпор, а в саду могут встречаться кровожадные мандрагоры.

Кровь богов

Если Рассказчик хочет придать храмам особый мистический вес, время от времени он может объявлять проверки Сообразительности + Окультизма в пределах храма или в непосредственной близости от него. В случае провала вампир ничего не замечает или даже испытывает головную боль (со штрафом -1 ко всем действиям до конца ночи в случае полного провала). Успех, однако, подсказывает вампиру, как он может решить текущие проблемы – а в случае исключительного успеха Сородич даже восстанавливает очко Воли.



Новое Преимущество:

Храм (от • до •••••, присутствуют особенности)

Если численность Аколитов в домене достаточно велика – или если сам домен располагает подобным религиозным сооружением по историческим причинам, – Колдовской круг может располагать одним или несколькими языческими храмами.

Если храм принадлежит игрокам, они могут вкладывать очки этого Преимущества в Расположение, Размер, Безопасность и Библиотеку храма (во многом подобно аналогичным характеристикам своего Убежища).

Первые три характеристики полностью дублируют аналогичные бонусы Убежища. Библиотека же наделяет вампиров бонусом от +1 до +5 при поиске всевозможной мистической информации. Учтите, что некоторые сведения могут отсутствовать в Библиотеке просто из соображений здравого смысла.



Превращение крови (Ритуал Круака •••)

В дополнение к вышеописанному Преимуществу, храм может предоставлять Сородичам дополнительные бонусы, если в нём будет проведён ритуал Превращения крови.

Этот обряд требует от вампира окропить каждую из стен храма собственной кровью. Затем колдун приносит в жертву своему божеству любое живое создание, от животного до человека. После этого храм наделяет вампиров бонусом к сопротивлению безумию и психическим силам, влияющим на сознание – наподобие Доминирования, Кошмара или Величия.

Объём обоих бонусов зависит от существа, принесённого в жертву. Маленькое существо наподобие крысы, змеи или кошки добавит только +1 дайса. Среднее (наподобие свиньи, ягнёнка или собаки) дадут сразу +2 дайса. Крупное, вроде быка или верблюда, повысит бонус до +3. Принесение человеческой жертвы дарует вампирам сразу +4 дайса. Если жертвой становится девственница или девственник, бонус вырастает до максимального уровня +5.

Способ жертвоприношения не имеет значения: многие Аколиты перерезают несчастным глотки, однако в некоторых местах жертв принято сжигать, топить, морить голодом и так далее.

Оба бонуса сохраняют силу лишь внутри храма. Как правило, ритуал используется в качестве гарантии того факта, что ни один Аcolит не впадёт в голодное безумие, увидев обилие крови во время очередной церемонии, не побежит при виде огня и не станет манипулировать своими товарищами при помощи хорошо развитых Дисциплин.

Формальные обязанности

Несмотря на отсутствие чёткой организационной модели, Колдовской круг активно задействует в своём коллективном Реквиеме исполнителей самых разных задач. Ниже перечислены только самые распространённые должности, которые почти обязательно встречаются в городах, в которых численность Аcolитов достигает хотя бы пяти.

Необычные иерархии

И всё же учтите: Колдовской круг не использует одной "общепринятой" политической модели. В некоторых городах может вообще не быть должности Иерофанта, а его место будет занимать Император. В одних городах Аcolиты называют друг друга именами олимпийских титанов, в других – тайными прозвищами иудейских демонов.

Придумывая названия титулов для таких иерархий, вы можете отталкиваться от одной из распространённых мифологических систем:

- Таро (Верховная жрица, Шут, Висельник, Император и т. д.)
- Волчья стая (Альфа, Бета, Омега)
- Преисподняя (Баал, Герцог, Герцогиня, Светоносец, Бес и др.)
- Олимп (Боги, Полубоги, Титаны, Мойры, Эринии, Музы и т. п.)

Иерофант (••••+)

Иерофант получал своё название из греческого языка, где первая часть его титула означает “святой”, а вторая “тот, кто показывает”. Иными словами, в вольном переводе этот титул означает "святой проводник" или "святой наставник". Во многих доменах, однако, он больше известен как Ля Хиера, Верховный жрец, Хотар или Магус.

Иерофант отдаёт приказы и решает судьбы других Аколитов. В отличие от многих других вампиров, даже самые молодые среди Аколитов мало заинтересованы в демократии. Боги не дают вампирам "равные права" – они диктуют им свою волю, и эту волю должен толковать Иерофант.

С практической точки зрения Иерофант проводит ритуалы, назначает ночи для крупных встреч, запрещает проведение ритуалов в определённые периоды и следит за тем, чтобы Аколиты не теряли веру в своих богов. Чего от Иерофанта не требуется, так это попытки сделать жизнь Аколитов счастливой.

В этом, конечно же, и заключается главная организационная слабость Колдовского круга. Если Иерофант занимает место верховного лидера всего ковенанта, но занимается лишь духовными вопросами, откуда ему взять время на решение политических задач своей фракции?

Увы, ответа на этот вопрос просто нет. Хороший Иерофант будет всеми силами уравнивать политическую и религиозную деятельность местных культов. Плохой будет сосредотачиваться целиком на возвеличении своей личной котерии (что быстро приведёт к вражде с другими городскими Аколитами) или на поддержании идеальных отношений между всеми членами Круга в городе (что приведёт к недовольству каждого культа по отдельности).

Хор

Хотя в разных доменах эти Сородичи могут быть известны как новички, неофиты, пешки, арлекины, новикусы или молодняк, их роль всегда одинакова: *хор* составляют рекруты, ещё не доказавшие свою преданность ковенанту.

Несмотря на все вышеупомянутые названия, "новичками" и "арлекинами" могут быть даже старейшины. Важен не возраст этих Сородичей, а доверие, которое они заслужили в глазах действующих членов культа. Эта система работает во благо как всего культа, так и самого новичка.

Дело в том, что если вампира официально примут в ряды Аколитов, с большой вероятностью, он навсегда останется с ними. Если после официального вступления в ковенант рекрут обнаружит, что ему не нравится быть с Аколитами, последние могут и не захотеть его отпускать из-за открытых ему секретов (включая Круак).

Поэтому даже самого уважаемого Сородича Аколиты некоторое время продержат в хоре – и примут его в свои ряды только после того, как убедятся, что он понимает, куда пришёл.



Сила хора

В то время как члены хора часто стесняются своей "малозначимой" позиции в ковенанте, многие ритуалисты считают, что наличие таких "прислужников" значительно повышает эффективность ритуалов Круака. Ходят легенды о ритуалах, которые в принципе *невозможно* провести в отсутствие хора.

Если Рассказчик хочет использовать эту идею в игре, он может решить, что при проведении каждого обряда Круака рядом с ритуалистом должно находиться определённое число новичков. За каждого "дополнительного" члена хора к ритуалу добавляется +1 дайс. За каждого отсутствующего – налагается равнозначный штраф. И разумеется, эти цифры могут меняться.

Пример: *Рассказчик решает, что любой ритуал Круака должен проводиться в присутствии двух неофитов. Если членов хора будет меньше, ритуал пройдёт со штрафом -1. И напротив, за каждые двух членов хора свыше первой (необходимой) пары к проверке ритуала добавляется +1 дайс.*



Дополнительные роли

Скальд (•)

Скальдом, Бардом, Рапсодом или Авениддионом называется Сородич, специализирующийся на создании, воспроизведении и истолковании поучительных или развлекательных историй – как правило, носящих религиозный характер. Например, узнав о глупом поведении протагонистов, Скальд может рассказать им притчу об аналогичных ошибках, совершённых героем далёкой старины.

Адхвари (•)

Эту почётную должность занимает новичок, который оказался слишком талантлив, чтобы оставлять его в рядах хора. Адхвари помогает Иерофанту совершать жертвоприношения. Безусловно, не он решает, кого и когда нужно принести в жертву, однако именно он разрезает горло барану или отсекает пальцы младенцу.

В некоторых доменах эти вампиры известны как Виктимарии, Подмастерья и Ассистенты.

Валькирия (••)

Валькириями становятся только те Сородичи, которые получают от схваток неопишемое удовольствие. Аcolиты используют их для того, чтобы решить проблемы своего ковенанта самым прямолинейным из всех возможных путей. Некоторые Валькирии известны привычкой забирать по маленькому трофею от тел своих жертв (например, знание некоторых ритуалов позволяет Валькириям консервировать отсечённые головы других Проклятых).

Иногда этих воинов называют Лабрисами, Берсерками и даже Гончими.

Гаруспик (••)

Вопреки ложному стереотипу, Гаруспик предсказывает не будущее – он пытается узнать, что боги думают о *настоящем*. Среди Аколитов Гаруспик занимается тем, что пытается уловить настроение богов и сообщает культистам, как, по его мнению, следует ублажить покровителей ковенанта.

Не стоит и говорить, что Гаруспики часто владеют целым арсеналом обрядов Круака, связанных в основном с предсказанием будущего или истолкованием настоящего.

В некоторых доменах их называют Авгурами, Кассандрами, Сивиллами и Пророками.

Вала (•••)

Эта должность существует только в доменах с огромной численностью Аколитов, поскольку в таких местах Иерофант просто не в состоянии управлять всем культом одновременно. Вала фактически служит заместителем Иерофанта и часто проводит ритуалы вместо него. Тем не менее, если Иерофант занимается политикой *редко*, то Вала не занимается ей *никогда*.

Другими названиями этого титула могут служить Покровитель, Ведьма или Колдун.

Рекс Неморензис (•••••)

Рекс Неморензис, или “Король рощи”, специализируется на изучении запретных знаний. Точнее, *должен* специализироваться, поскольку никто не знает, существуют ли подобные Аколиты в действительности. Считается, что Рекс Неморензис обладает поистине феноменальной силой, однако мало кому хватает наглости утверждать, будто он лично встречал такого Сородича.

Разумеется, альтернативных наименований у этого титула нет.



Циста Мистика

Не будучи полноценным титулом, Циста Мистика служит скорее любезным названием для старейшин, сошедших с ума после долгих столетий изучения чёрной магии. Как только другие культисты приходят к выводу, что один из их товарищей заслужил этот сомнительный титул, они закрывают ему доступ к новым знаниям и забирают у него всех учеников.



Философские позиции

В дополнение к политическим должностям и почётным титулам, Аколиты используют сложную систему философских позиций – то есть ролей, которые играют вампиры, относящиеся к своему Реквиему тем или иным образом. Ниже описаны только самые распространённые из таких позиций.

Дева

Как правило, Девой называют вампира женского пола, который ещё ни разу не отнимал жизнь и разумного существа. По достижении Статуса •• или ••• Дева осознаёт преимущества (и недостатки) подобной роли и может намеренно избегать кровопролития для того, чтобы другие вампиры ценили её как посредника между собой и нормальными, живыми людьми.

Редкие Девы, сумевшие приобрести в ковенанте Статус •••• и •••••, считаются едва ли не святыми. Аколиты преклоняются перед вампирами, сумевшими прожить столько в рядах Колдовского круга и не утратить ни капли своей Человечности.

Шут

В отличие от миролюбивой или хотя бы спокойной Девы, Шут учиняет разруху и хаос. Как правило, Сородичи получают это звание не намеренно, а в результате определённых поступков (или *проступков!*). Тем не менее, некоторые вампиры становятся Шутами намеренно.

Шутов нулевого или первоуровневого Статуса часто используют в качестве пешек или даже шпионов, которых забрасывают во вражеский лагерь для проведения диверсий. Более опытных Аколитов, обладающих Статусом ••, ••• или выше, могут "назначить" на эту должность в отчаянной ситуации, когда решить проблему не может никто другой. Например, если в городе свирепствуют стаи оборотней или бойцы VII, Аколиты могут временно передать бразды правления в руки самого рискованного из своих соратников – в надежде, что победить абсолютный хаос может только другой носитель хаотического мышления.

Самых опытных представителей этой должности называют Трикстерами и обычно используют в качестве полноценных шпионов и саботёров.

Красная женщина

Людам свойственно называть шлюхами (и аналогичными прозвищами) тех женщин, которые вышли за пределы своей традиционной роли в обществе. Красная женщина творит то, что она хочет. Она давно уже рассталась со своим добрым именем, а потому играет роль грешницы и развратницы. В сущности, некоторые обладатели этого титула даже предпочитают прозвище Шлюхи.

Герой

Сегодня слово “герой” ассоциируется исключительно со спасением слабых и защитой невинных, однако в языческой Греции оно означало “тот, в ком течёт кровь богов”. Аколиты называют Героями тех, кто готов отправиться в опасное место и выполнить трудное поручение. И ещё раз следует повторить, что подобные поручения могут не иметь ничего общего с добродетелью.

В некоторых городах подобных Сородичей называют Странниками.

Мать

Люди привыкли связывать понятие материнства с заботой и безграничной любовью – и Аколиты используют слово "мать" практически в том же смысле, что и простые смертные. Матерью называется та представительница Колдовского круга, которая занимается *личными* проблемами более молодых вампиров. Её не интересуют абстрактные идеалы и социальные принципы. Ей безразлична политика и экономика. Она просто хочет, чтобы Аколит был по меньшей мере умиротворён – если даже не счастлив.

Любая Мать обладает хотя бы •• уровнями Статуса – и наличие ••••• уровня тоже вполне вероятно.

Отец

Отец учит строгости, дисциплине, ответственности и субординации. Он не обязан любить других Аколитов – но он обязан напоминать им, почему они должны поступать тем или иным образом.

На нескольких первых уровнях Статуса Отец может просто показывать Аколитам, как они могут достичь успеха в любых начинаниях, однако по-настоящему этот образ раскрывается только на •••• и ••••• уровнях Статуса, когда он становится подлинным лидером ковенанта. В таких ситуациях Отец становится для ковенанта даже важнее Иерофанта, поскольку тот занимается исключительно ритуалами. *Жизнь* Аколитов отходит в руки Отца.

Несмотря на всю свою строгость, Отец должен действовать исключительно в интересах всего ковенанта. В некоторых случаях это означает готовность пожертвовать своей жизнью ради других Сородичей.

Старуха

Также известная как “Праматерь”, Старуха решает, кто должен жить, а кто умереть. Она считается стражницей врат между жизнью и смертью и зачастую действуют в отдалении от других Аколитов. Когда она наконец появляется на собрании Аколитов, все понимают, что она вот-вот вынесет смертный приговор одному из городских Проклятых – а возможно, даже кому-нибудь из самих Аколитов.

Отшельник

Эту позицию занимают мужчины, добившиеся столь высокого уровня Силы крови, что их попросту не насыщает кровь обычных людей. Отшельники живут за счёт добровольного жертвования крови со стороны других Аколитов. Взамен они учат своих кормильцев эзотерическим Практикам и забытым обрядам Круака.

Хотя Отшельники могут обладать и не самым высоким Статусом, те из них, кто добился •••• или ••••• уровня этого Преимущества, могут не только научить других Аколитов магическому искусству, но и подсказать, кто победит в сенаторской гонке, объяснить, акции какой компании стоит купить для приобретения выгоды в следующем десятилетии, или рассказать, какая из местных стай оборотней охраняет старый аэродром.

Говоря ещё проще, низкостатусные Отшельники знают то, что не слишком вам интересно. Высокостатусные знают всё, без чего ваш культ развалится уже в следующем году.

Мир духов

На существование духов и других эфемерных созданий Аколиты смотрят по-разному. Некоторые признают, что им ещё слишком мало известно о "тонких мирах", чтобы они могли придерживаться хоть сколько-нибудь определённого мнения. Другие приобретают анимистическое отношение к миру, убеждённые в том, что у всего – от деревьев и стульев до облаков и собак – есть свой дух.

Так или иначе, многие Аколиты поклоняются духам или хотя бы считают их куда более могущественными созданиями, чем вампиры. Как правило, они видят в духах существ, равносильных богам – если даже не самих богов.

Другое дело, что в мире хватает Аколитов, которые действуют полностью противоположным образом, относясь к духам как к пешкам. Удивительно или нет, в разных случаях правы оказываются и те и другие.

Истина

Как и в любых историях о Мире Тьмы, истинное отношение духов к вампирам – как и природу духов вообще – в историях о Колдовском круге определяете вы. Даже маги и оборотни не всегда правильно понимают сущность и логику мира духов – а потому вы вправе полностью игнорировать правила, приведённые в книгах об этих созданиях.

Тем не менее, мы открыто рекомендуем подчёркивать при общении духов и Аколитов тему бездушности Проклятых. Вампиры не столько мертвы, сколько лишены собственных душ. Единственное, что может привлечь к Сородичам внимание духов – это те жертвы, которые они могут им предложить. Более того, духи могут заинтересоваться Витэ Сородичей как единственной живой, *настоящей* частью жизни вампиров.

Тотемизм

При всём разнообразии отношений к духам многие Аколиты в той или иной степени вырабатывают тотемические представления о мироздании. Некоторые из них видят в своих тотемах лишь символы и метафоры. Однако многие относятся к своим тотемам как к полноценным членам культа или котерии, фактически уподобляясь в этом Люпинам.

Одержимые

Хватает и Аколитов, которые чаще имеют дело с одержимыми, чем с полноценными духами. Отношение к одержимым тоже может различаться от одного культа к другому.

- Некоторые вампиры считают одержимых посланцами мира духов. Такие Аколиты могут поклоняться одержимым или хотя бы стараться задобрить их, ибо этих созданий коснулись руки богов.

- Другие Аколиты видят уродство и странное поведение одержимых, а потому считают их бесами или врагами истинных богов – а значит, и врагами их ковенанта.

- Третьи полагают, что одержимыми становятся безумцы или колдуны, экспериментировавшие с собственными душами. Они относятся к таким созданиям безо всякого трепета, а один культ в Нью-Йорке и вовсе поработщает одержимых, составляя из них своего рода "ударные отряды" и периодически забрасывая их на территорию своих конкурентов.

Священные ночи

Зимнее солнцестояние

Ночь зимнего солнцестояния, во время которого Земля отдаляется от величайшего врага всех Сородичей (Солнца) на максимальное расстояние, считается среди Аколитов временем торжества.

Эту ночь члены Колдовского круга отмечают кровавым спектаклем, в ходе которого Дева, Шут и некоторые другие Аколиты разыгрывают символические сценки из человеческой жизни. Каждая сцена что-нибудь означает (например, радость смертных при виде солнца и страх вампиров перед этим небесным светилом).

Приблизительно посередине спектакля вампиры заставляют настоящих людей принимать участие в постановке, в то время как актёры из числа Проклятых поедают их одного за другим (например, во время ритуального совокупления).

По окончании спектакля старейшины культа садятся на ледяные троны и погружаются в собственные размышления. Спустя десятки минут неподвижного молчания (иногда занимающего целый час), во время которого даже малейшее шевеление среди молодняка считается нарушением этикета, старейшины поднимаются и приглашают духов напиться крови животной или (реже) человеческой жертвы.

Как правило, после этого каждый Аколит, ещё способный питаться кровью людей и потому не испытывающий особых проблем с охотой, позволяет старейшинам вкушать его Витэ, поскольку у тех нет возможности кормиться из ночи в ночь.

В некоторых доменах большая часть ритуала сопровождается музыкой (инструментальной или хоровой), однако последний этап с поднесением крови старейшинам всегда исполняется в абсолютной тишине. Когда всё заканчивается, вампиры расходятся. Никто ничего не говорит.

Весеннее равноденствие

Весной жизнь вспыхивает с новой силой, и мир проходит череду обновлений. В ночь равноденствия Аколиты воспевают последние капли своей человечности. Чаще всего этот праздник проходит в саду или даже на лугу за городом.

Сородичи придают себе наиболее "человеческий" вид из всех возможных: в частности, от Носферату ожидается ношение масок или капюшонов. Гулей и смертных помощников Аколиты призывают радоваться вместе с ними, и в эту редкую ночь ни один из смертных не считается "низшей формой жизни": Сородичи признают их равными.

Заканчивается всё распеванием хвалебных песен, во время которого Аколиты подводят к старейшинам специально подготовленную корову белого цвета. Старейшины выпивают кровь жертвы (даже если они не способны получать от неё насыщение) и этим символическим актом завершают праздничное мероприятие.

Весеннее освящение (ритуал Крúака первого уровня)

Этот ритуал работает только на коровах безупречного белого цвета. В случае успеха ритуалист гарантирует, что любой Сородич – вне зависимости от своей Силы крови – сможет получить насыщение, выпив жизненные соки этой жертвенной коровы. Эффект длится до окончания ночи.

Летнее солнцестояние

Это празднование тоже проходит в окружении смертных. Многие Аколиты приводят с собой кровавых кукол, что добавляет +3 дайса к проверкам охоты во время обряда. В начале праздника несколько Аколитов или их смертных помощников играют самую разнообразную музыку – пока Иерофант не даёт знак остановиться.

Когда музыкальное сопровождение обрывается, каждый Аколит один за другим поднимается на специальную возвышенность и объявляет собравшимся о том, что он собирается сделать в пределах следующего года. Это может быть что угодно, от обещания стать Шерифом или воздерживаться от кормления по понедельникам и вторникам до намерения соблазнить по замужней женщине в каждую неделю грядущего года.

По окончании этого периода от Аколитов ожидается только одно: они должны освободить своё сознание и по возможности пригласить в своё тело духов. Способов достичь "бездумного" состояния может быть множество, однако большинство Сородичей просто ждут, пока духи – знающие о существовании этого праздника – не захотят поселиться в их мёртвой плоти. В такой ситуации вампир должен пройти проверку Решительности + Самообладания: в случае успеха он позволяет духу погрузиться в его тело, но сохраняет частичный контроль над своими действиями.

Если духи не выражают желания войти в тело Сородича, тот может заманить их успешной проверкой Манипулирования + Оккультизма.

Осеннее равноденствие

Обряд осеннего равноденствия начинается с сумеречной серенады во главе с местным Иерофантом. Как только солнце садится и по земле расползаются сумерки, вампиры начинают распевать заранее разученные песни. После заката Сородичи замолкают и некоторое время отдыхают. Аколитами даже позволено уйти с места проведения ритуала при условии, что к девяти часам они вернутся назад.

Приблизительно в девять начинается второй этап празднования. Отцы ковенанта садятся за длинный стол, усыпанный фруктами и зерном. Перед ними усаживается сразу множество смертных, которых вампиры заставляют обильное поесть. Отцы в это время молятся своим богам. Когда молитвы подходят к концу, самый молодой из Сородичей громко спрашивает:

– Но где же мясо?

Тогда собравшиеся выхватывают ножи и вонзают их в тела смертных. Мало того, в ходе ритуала разрешено убивать и других Сородичей, но лишь при условии, что это заранее одобрили Отцы, Отшельники и Старухи.

Впадение в безумие во время этого массового кормления считается нормой. По окончании ритуала Аколиты обычно уходят в лес и возвращаются только к полуночи.

Последней частью праздника становится обряд, в ходе которого Аколиты, считающие, что они допустили какие-либо ошибки, рассказывают о них собравшимся и объявляют, как именно они будут их исправлять.

Выслушав эту исповедь, собравшиеся обязаны принести три клятвы. Во-первых, они должны оказать раскаивающемуся Аколиту любую разумную помощь в исправлении его злодеяний. Во-вторых, они сами клянутся, что больше не будут держать зла против Сородича, сознавшегося в своих преступлениях. В-третьих, они обещают наказать его, если он нарушит собственную клятву.

Браки

Отношение Аколитов к Реквиему как к естественному состоянию бытия предполагает и нормальное отношение к бракам между Сородичами. Как и в случае с человеческими бракосочетаниями, свадьбы вампиров часто проходят с пышными торжествами и большим символизмом. По окончании свадьбы от каждого из супругов ожидается заботливое и жертвенное отношение к другому.

На саму свадьбу все приходят в чёрном, зачастую с погребальными венками. В конце концов, речь идёт не о желании двух вампиров "прожить" свои жизни вместе: нет, они готовятся к бесконечной совместной смерти.

Эстетика смерти требует и ритуального убийства смертного, обладающего значением для обоих супругов. Например, если оба вампира занимают позицию Девы, во время свадьбы они должны забрать жизнь у маленькой девочки. Это символизируют смерть Девы в каждом из них, поскольку отныне они как убийцы уже не будут занимать эту должность. Впрочем, от молодых Сородичей куда чаще требуется ритуальное убийство своих живых, смертных супругов.

Принеся обет вечной любви, оба кормятся из одного сосуда, после чего главный ритуалист говорит: "Пусть никогда не разрушится то, что мы соединили в эту ночь".

Брачные узы считаются нерушимыми и священными: если Аколитам становится известно, что кто-нибудь из вампиров попытался подвергнуть одного из супругов Винкулуму и тем самым ослабить священные брачные узы, весь Колдовской круг объявит преступника своим заклятым врагом.



Брачный обет

Я, _____, навсегда принимаю _____ в свой Реквием. Я клянусь всем, что свято и нечестиво, что отныне наши судьбы будут соединены узами преданности и чести. Когда мой супруг будет голоден, я приведу ему жертву. Когда мой супруг будет спать, я буду присматривать за его телом и стану свидетелем его пробуждения. Когда моего супруга охватит страх, я утешу его, а когда ему нанесут оскорбление, я буду мстить за него. Я клянусь в этом кровью, духом и пламенем.



Ночь смерти

Наконец, одним из важнейших праздников в жизни каждого Аколита становится ночь его смерти. Мало кто из вампиров проводит эту ночь в весёлом настроении. Как правило, он размышляет о своём поведении до и после кончины, постится или подвергает себя испытаниям духа и воли.

Многие даже растягивают эти праздники на целую неделю, устраивая посты или испытания длиной в семь или больше ночей, хотя *перед* этим они вполне могут затеять шумную вечеринку.

Одинокый путь

Почему в мире существуют Сородичи? Какова цель вампиров как расы? Чего от них хотят боги? Колдовской круг веками пытается ответить на этот вопрос. И у каждого Аколита – своё представление о том, где и как им следует искать просветления.

• Современное паломничество

Многие вампиры решают покинуть домен, в котором они потеряли свою человеческую жизнь, и отправиться на поиски мудрости в дальние земли. Чем опаснее будет путешествие, тем большего уважения Аcolит добьётся как искатель подлинных знаний. Говорят, будто в конце пути – куда и откуда он бы ни вёл – Аколита обязательно посетит видение, посланное самой Праматерью.

• Дхарма хищника

Под этим названием известен весьма экстремальный способ изучения своих пределов. Он заключается в том, что вампир отказывается от "нормального" человеческого поведения и начинает упиваться худшими из своих порывов, включая, конечно, охоту. Он убивает одного смертного за другим, заодно обучая скрывать свои преступления от людей и других вампиров.

И только когда он доводит себя до предела, рискуя совершить последний шаг к окончательной потере своей человеческой личности, он должен собраться с духом и *вернуться назад*. Если он не сможет этого сделать, что ж – в мире появится очередной драугр. Если сможет, он навсегда запомнит, на что он способен – и что именно заставило его вернуться на пути человечности.

• Ночной монах

На этот путь встают Аcolиты, которые замечают, сколь лживо они ведут себя в Пляске смерти, и начинают сомневаться в истинности любых своих слов и эмоций. Такие вампиры учатся анализировать собственное поведение вместо того, чтобы просто делать и говорить так, как им захочется в тот или иной момент времени. Время от времени он начинает испытывать своё поведение, пытаясь отделить истинные эмоции от фальшивых. Он плачет во время весёлого бала. Он смеётся во время мрачной церемонии в Элизииуме. Рано или поздно он понимает, где пролегает граница между его подлинным и ложным поведением.

В игре такой процесс можно отразить наложением Социальных штрафов, которые постепенно растут от -1 до -5. Взамен Рассказчик вполне может наградить игрока дополнительными очками опыта. В конечном счёте персонаж должен вернуться в коллектив, а штраф – пропасть.

• Внутренняя охота

Эта практика подразумевает своего рода астральное путешествие, которое вампир может осуществить как во время торпора, так и – при должном сосредоточении – в дневные часы.

Когда Аколит отправляется на внутреннюю охоту, он оказывается в лабиринте из собственных грёз, которые кажутся ему не менее реальными, чем настоящий, подлинный мир. Вера Сородича в истинность этого мира столь велика, что некоторые Аколиты просыпаются со шрамами и порезами, приобретёнными "во время охоты".

Сущность охоты разнится от случая к случаю, но одно правило неизменно: охота сталкивает вампира с некой великой истиной, которую он должен понять и принять. Вампиры, сумевшие растолковать значение своей охоты, высоко ценятся среди Аколитов и могут действительно многое рассказать о своей подлинной сущности.



Охота?

Так что же на самом деле представляет собой эта "внутренняя охота"? Истина заключается в том, что никто не знает ответа на этот вопрос. Возможно, это астральное путешествие, родственное тем, которые совершают маги. Возможно, это какой-то особый вариант торпора. В любом случае, вы как Рассказчик можете изображать этот элемент в игре так, как считаете нужным – и придавать ему любое желаемое значение.



Обряд посвящения

Одним из важнейших моментов в Реквиеме Аколита становится его посвящение. Вне зависимости от конкретных правил инициации, обряд посвящения включает в себя три этапа: символическое отделение кандидата от хора, прохождение сложного или даже мучительного испытания и непосредственное принятие в ряды Аколитов.

Важнейшей частью инициации, разумеется, служит именно этот жуткий второй этап. Иногда это прыжок с десятиэтажного здания, иногда – намеренное погружение руки в пламя или её обнажение перед солнечным светом, а иногда – массовое убийство смертных.

Например, в некоторых южнорусских доменах распространён обряд посвящения, известный как Крещение степью. В ходе этого ритуала новичка поднимают на плечи и в течение нескольких часов несут в глубь степи. Там действующие члены Круга раздевают новичка и окропляют его собственной кровью. Новичок не должен ни шевелиться, ни глотать эту кровь. Затем Иерофант наклоняется к нему и объясняет, что его оставят на солнце и что это не нужно рассматривать как наказание. Напротив, принять свою смерть достойно, увидев солнце, – не что иное как благословение от Праматери. Реквием новичка подошёл к концу. Скоро он сможет увидеть прародительницу всех чудовищ своими глазами.

Если новичок не выдержит и сбежит, никто не станет его останавливать. Однако с этого момента двери ковенанта будут для него закрыты. Он отказался принимать волю Иерофанта и отвернулся от шанса – пусть даже мнимого – увидеть саму Праматерь чудовищ.

Если новичок продолжает лежать, Иерофант и его помощники покидают его, отходя на весьма и весьма существенное расстояние от места проведения ритуала. У новичка начинает складываться вполне реальное впечатление, что его собираются принести в жертву тёмной богине. Только за считанные минуты до рассвета Аколиты возвращаются к нему и помогают спрятаться от дневного светила.

На следующую ночь Иерофант даёт ему новое имя и объявляет, что отныне он не должен считать *своими* все предыдущие годы жизни – человеческой или Проклятой. Его настоящая жизнь начинается только сейчас.

Костюмы

Из всех Сородичей Аколиты – единственные, кто придаёт огромное значение внешнему виду. Они постоянно носят костюмы и украшения, символизирующие их связь с ковенантом. Хотя у них нет единого цветового кода или системы растолкования тех или иных узоров на ткани, в каждом домене бытуют свои представления о том, *какую* одежду, *кто* и *когда* должен носить.

Современные Аколиты дополняют эту систему созданием инсталляций, фотографий и фильмов, которые выражают их почтение к Праматери на созидательном уровне.



Качество работы

Если игрок хочет сотворить символ, выражающий его преданность ковенанту, считайте, что за каждый месяц, который его вампир тратит на эту работу, он добавляет +1 дайс к проверке Интеллекта + Ремесла. В случае успеха все местные Аколиты признают его труд символом искреннего почитания.



Звуки и постановки

В дополнение к созданию вычурных костюмов, многие Аколиты занимаются написанием музыки, постановкой танцев или созданием драматургических произведений, всё так же показывающих другим Аколитам (и чужакам) их верность языческим богам.



Песнь матери

Согласно одному мифу, Праматерь создала мир, напев великую космическую мелодию. Если кто-нибудь из Сородичей сможет узнать и воспроизвести эту песню, у него появится шанс внести изменения в саму ткань окружающего мира. Другое дело, что неточное воспроизведение мелодии грозит вампиру лишением рассудка.

Любопытно, что некоторые представители Ордо Дракул частично поддерживают этот миф, связывая его с теорией струн.



Прославление жизни

Для того чтобы обрести гармонию с миром, многие Аколиты предпринимают особые усилия по поддержке и защите живых существ. Растения, домашние животные, смертные и даже гули часто становятся естественным окружением Аколита. Помимо прочего, эти создания демонстрируют умение вампира ценить красоту и потенциал настоящей жизни – в противовес загробному существованию Проклятых.



Сила красоты

По решению Рассказчика персонаж, прикладывающий особые усилия к созданию и поддержанию прекрасных садов, может обнаружить, что в этих местах он становится всё меньше подвержен безумию. Проверки безумия в таких локациях могут получить бонус, равный по меньшей мере +1 дайсу.

Тем не менее, для создания подобного сада вампиру нужно набрать не меньше 25 успехов в продолжительной проверке Интеллекта + Ремесла или Науки.



Бессознательное состояние

Аколиты всегда высоко ценили состояние полной бессознательности, в котором вампир ведёт себя прежде всего как *живое*, и уже потом – как разумное существо.

Самыми распространёнными способами погружения в это состояние считаются пять следующих:

- физические испытания (например – неистовый, долгий танец).
- бой – иногда ритуальный, но иногда и вполне реальный
- секс – как можно более исступлённый
- охота
- творчество (как можно более самозабвенное – и как можно менее осознанное)

Если хотите, вы можете отразить это игромеханической проверкой, при которой персонажу нужно набрать 30 успехов за вычетом своей Человечности (например, 24 успеха при Человечности 6), делая по броску на Сообразительность + Самообладание раз в раунд, час или даже ночь – в зависимости от деятельности, благодаря которой он пытается достичь исступления. Сочетание разных видов деятельности может добавлять к этой проверке различные бонусы.

Стоит отметить, что существуют ещё два феномена, способные погрузить вампира в бессознательное состояние: это безумие и торпор, которые, впрочем, тоже считаются многими Аколитами вполне допустимыми методами расслабления.

Круг и гомосексуальность

Большинство Сородичей теряют интерес к сексу сразу после того, как впервые вкушают крови. Более того, далеко не все из них интересовались половой жизнью даже в свои "человеческие" годы. Тем не менее, Аколиты уделяют большое внимание любым вопросам, связанным с гармоничной, естественной жизнью – а это значит, что они не могут упускать из виду и сексуальные вопросы.

Что касается гомосексуальности, то они воспринимают это явление не столько с биологической, сколько с религиозной и философской стороны. Нельзя сказать, чтобы Аколиты выступали против гомосексуальных отношений, однако они считают, что секс придуман богами для того, чтобы человеческая раса могла размножаться. Здоровый секс восславляет богатство жизни и гармонию природы. И гомосексуальность нарушает этот порядок.

Глава третья: Колдовской круг и Пляска смерти

В отличие от большинства других Проклятых, Аколиты практически не занимаются саморекламой. Они не произносят жарких речей в Элизиуме и не проповедуют свою веру среди неонатов. В той или иной степени каждый из них сам пришёл к своим убеждениям. Даже если ему просто захотелось освоить ритуалы Круака, каждый член Колдовского круга вступил в ковенант по собственной воле.

Разумеется, некоторые из них попали в хор просто потому, что к этому ковенанту принадлежали их сироты – однако и в этом случае ни один сир не станет требовать, чтобы его потомок прошёл обряд посвящения *без* искреннего желания оказаться в рядах Аколитов.

Что касается вампиров, пришедших в Колдовской круг со стороны, то всё становится ещё проще. Им объясняют, что от них ожидают в ближайшие ночи и как будет выглядеть обряд посвящения. Некоторым культам достаточно, чтобы новичок открыто объявил о своём желании войти в хор. Другие требуют от кандидата доказать своё желание присоединиться к Кругу, принеся мучительные жертвы или добровольно нанеся себе травмы. Многие требуют воздержания от потребления крови на протяжении многих ночей, поскольку кровь воплощает энергию жизни, а кандидат должен ритуально "умереть", прежде чем возродиться в виде полноценного Аколита.

Но так или иначе, новички приходят в ковенант сами. Никто не затаскивает их в ряды язычников, потому что в последнем случае ковенант наполнили бы потенциальные еретики, враги и предатели.

Политика в религиозном ковенанте

Аколиты – одни из немногих Сородичей, не испытывающих интереса к политике. Даже Благословенные живут в бесконечном поиске политической силы – но Аколитов интересует исключительно *личное* развитие. Рассказчик может увеличить пропасть между политикой и Колдовским кругом ещё сильнее, заявив, что ближайшие ритуальные ночи совпадают с ночами, предназначенными для политических мероприятий. Персонажам придётся выбирать между укреплением своих политических связей и простым личным саморазвитием.



Героическое самопожертвование

Несмотря на всё вышесказанное, иногда Аколиты подключаются к Пляске смерти даже не *вопреки* своим политическим слабостям, а *благодаря* им. Они заранее готовятся проиграть – но сделать это так, чтобы весь домен увидел их бесстрашие в этой заведомо проигрышной ситуации.

В маловероятном случае победы члены других ковенантов увидят, на что способен истинно верующий Аколит. Но в куда более вероятном случае поражения окружающие увидят это ещё отчётливее.



Кровавая политика

Почти в каждом домене известна история о "соседнем городе", в котором Ланцеа Санктум довели Аколитов практически до окончательного исчезновения – пока в одну ночь все члены Ланцеа Санктум не сошли с ума. Они собрались в Элизиуме и набросились друг на друга с абсолютно бесстрастными выражениями на лицах. Когда всё закончилось, Аколиты вернулись в домен и с тех пор стали править им единолично.

Даже если эта история и выдумана, Аколиты действительно редко проявляют агрессию сами. В худшем случае они будут полагаться на ритуалы Круака. Но куда вероятнее, они просто позволят другим вампирам уничтожить друг друга.

В целом Аколиты стараются играть в политике обманчиво пассивную роль. Они искренне верят, что другие Сородичи ошибаются в своём безверии, а потому по определению ведут жизнь, полную ложных выводов. Они ждут, пока эти ложные выводы не разрушат жизнь местных Сородичей, и лишь затем показывают им путь к свету.

Конечно, иногда Аколитам приходится немного ускорить этот процесс. Например, вместо того чтобы враждовать с "неудобным" Князем, Аколит может устроиться к нему советником по религиозным вопросам и год за годом хвалить его за величие, мудрость и непоколебимую решительность – только затем, чтобы рассерженные Сородичи наконец подняли мятеж против самовлюблённого Князя и расправились с ним, не вовлекая в эту борьбу самих Аколитов.

Не стоит недооценивать эту тактику. Играя на пороках других Сородичей, Аколиты могут добиться неслыханных результатов. Просто не следует ожидать перемен прямо здесь и сейчас – а кроме того, даже сместив другого Сородича чужими руками, Аколит вовсе не гарантирует, что сам получит его место.



Определение Порока

Вышеописанная тактика во многом строится на определении Пороков других вампиров. Если Рассказчик не возражает против такого правила, для определения чужого Порока персонаж должен пройти продолжительную проверку Интеллекта + Эмпатии (возможно, с добавлением Ясновидения) – Самообладания жертвы (некоторые жертвы могут добавлять к защите Затемнение).

Каждый бросок отражает неделю слежки и размышлений. Набрав ровно двадцать успехов, протагонист наконец понимает, какой Порок отягощает душу его соперника.



Искушение счастьем

Другие Аколиты заманивают вампиров в свои ряды, демонстрируя им своё счастье и полное удовлетворение своим Реквиемом. Безусловно, к религиозной "саморекламе" намного чаще прибегают Благословенные, однако члены Ланцеа Санктум стараются демонстрировать окружающим свою мудрость и сдержанность – в то время как Аколиты показывают всему домену, что они наслаждаются каждым мгновением своего посмертного существования.

Когда другой Сородич впервые встречает Аколита, демонстрирующего ему своё счастье, Рассказчик может пройти за него проверку Решительности + Самообладания со следующими модификаторами:

Состояние	Модификатор
Жертва страдает от Зависти	-2
Жертва отличается Стойкостью	+2
Жертва потратила половину Воли	-1
Жертва обладает максимумом Воли	+1

В случае провала жертва чувствует себя обеспокоенной. Она видит, как счастлив Аколит, и начинает осознавать, как несчастна она сама. Это не имеет явного игромеханического отражения, однако с большой вероятностью такой персонаж попытается выяснить, что же делает Аколита таким счастливым – а это может закончиться и вступлением жертвы в Колдовской круг.

Усиление союзников

Ещё одна политическая тактика Аколитов заключается в том, чтобы уверить союзника в том, что боги благоволят ему. Часто это предполагает проверки Манипулирования + Экспрессии – Решительности союзника, однако в целом Аколит просто старается подтолкнуть своего товарища к более решительным действиям – тем или иным способом.

Распространение ценностей

Несмотря на то, что Аколиты действительно мало занимаются саморекламой, в доменах, в которых на них не ведётся открытой охоты, они стараются постоянно быть на виду. Они выращивают прекрасные сады и создают удивительные произведения искусства. Они носят вычурную одежду и обмениваются друг с другом подарками на глазах у других вампиров. Так или иначе, они стараются вызвать у окружающих чувство, что перед ними – тёплая и сплочённая семья единомышленников, даже если последнее не имеет ни малейшего отношения к действительности.

Истории о гонениях

Разумеется, куда чаще вам придётся рассказывать истории о доменах, в которых Ланцеа Санктум или другие Сородичи гонят Колдовской круг прочь со своих территорий, если даже не занимается открытым истреблением Аколитов.

В таких случаях постарайтесь предпринять следующие меры, чтобы игроки не чувствовали себя совсем уж бессильными и обречёнными:

- Убедитесь, что в городе существуют личности, симпатизирующие Аколитам – будь это другие вампиры, гули и даже люди, разделяющие их верования.
- Дайте игрокам понять, что период гонений не вечен. Возможно, старейшины объяснят персонажам, что им нужно продержаться месяц-другой, показав властям, что Аколиты настроены серьёзно и не собираются покидать домен. Возможно, игроки сами услышат от знакомого вампира, что охота на Аколитов началась после того, как несколько членов Инвиктус поспорили, что расправятся с Колдовским кругом ровно за шесть недель. Так или иначе, сообщите игрокам, что скоро этот период закончится – если только они доживут до конца.
- Сыграйте на одном из принципов ковенанта, гласящем о том, что мир мудреет только в страданиях. Заставьте Аколитов увидеть в текущем периоде гонений великое испытание, которое может обогатить их бесценным опытом.
- Покажите игрокам, что давление идёт только на их *персонажей*. Тот факт, что Князь или Шериф "гарантирует" им скорую гибель, не означает, что у игроков действительно нет никаких шансов.
- Игроки, перечитайте предыдущий пункт и хорошенько его запомните. Обязательно дайте Рассказчику знать, если вы перестанете получать удовольствие и почувствуете себя такими же обречёнными, какими сейчас ощущают себя ваши персонажи.

Мир мудреет в страданиях

Давайте на мгновение остановимся на этом высказывании. Аколиты искренне верят, что знания можно лишь *заслужить*. Мир ничего никому не дарит просто так. Чем легче вампиру достались определённые знания или ресурсы, тем больше вероятность, что это просто пустышка. И наоборот, если Аколит едва не погиб в попытке обрести что-то новое, вероятнее всего, эта награда останется с ним навсегда.

Сила – в творении

Подчёркивайте в игру творческую сторону ковенанта. Аколиты – одни из немногих вампиров, которые постоянно занимаются созиданием. Безусловно, их пьесы, картины, музыка и даже скульптуры наверняка будут отражать ужасы Реквиема – однако даже такие произведения искусства всё равно будут превозносить счастье чистого творчества.

Не забывайте и о том, что Аколиты стараются размещать свои творения на глазах у других вампиров или хотя бы у своих товарищей по Колдовскому кругу. В конце концов, собрание мраморных статуй принесёт ковенанту больше пользы в общественной галерее, чем на заброшенном складе, принадлежащем одному-единственному Аколиту.

Не упускайте из виду и то обстоятельство, что творчество может быть живой частью истории. Например, если один из протагонистов десятилетиями выводит элитных собак, вы как Рассказчик можете спровоцировать у него голодное безумие, во время которого игрок будет всеми силами стараться не напасть на своих бесценных питомцев.

Тигель

В то время как большинство Аколитов радуются очередным испытаниям, поскольку они приносят им новые знания, некоторые Аколиты считают своей обязанностью помогать обрести эти знания *окружающим*. Такие вампиры превращают жизнь специально выбранных жертв (нередко других Сородичей) в кошмар наяву, обязательно сосредотачиваясь на том, чтобы в конечном счёте эти страдания привели жертву к новым открытиям. Известны Сородичи, проводившие долгие годы за изучением будущих жертв в целях подготовки по-настоящему грандиозных испытаний.

Подобная практика называется Тиглем, поскольку она проверяет души вампиров на прочность, преобразуя их, словно огонь – плавящийся металл. Впрочем, некоторые Аколиты настолько перегибают палку, что старейшины ковенанта просят их освободить жертв из текущего Тигля или даже объявляют на таких мучителей охоту.

И да: Тигель может служить превосходной вводной для смертного персонажа в мир Реквиема.



Нарисованный ужас (ритуал Круака второго уровня)

Некоторые ритуалы Круака разработаны почти исключительно для испытания и "обучения" окружающих через устрашение. Ниже описан только один из них.

Для проведения ритуала вампир должен собственноручно нарисовать картину и пропитать её своим Витэ. Всякий, кто смотрит на этот рисунок, проходит проверку Самообладания + Силы крови. Если ему не удастся набрать сумму успехов, равную количеству Витэ, затраченного ритуалистом, у него развивается фобия (как умеренное отклонение), связанная с изображёнными на картине ситуациями или персонажами.

Ритуал сохраняет силу на протяжении нескольких ночей, точное число которых равно успехам, полученным Аколитом.



Живое искусство

Наконец, следует кратко отметить привычку некоторых Аколитов создавать "живые" произведения искусства из смертных, животных и даже других вампиров, которых они заставляют вести себя определённым образом.

Котерии

Котерии Аколитов часто оказываются дружнее, чем коллективы Сородичей из других ковенантов. Во всяком случае, в первые годы своего совместного Реквиема Аколиты собираются в небольшие кружки, предназначенные для достижения важных целей: например, создания Тиглей для всех обитателей домена.

Некоторые Аколиты превращают котерии в настоящие произведения искусства: например, отдельные группы собраны из представителей всех пяти кланов и, по возможности, сразу нескольких ковенантов.

Подробнее о котериях Колдовского круга можно прочитать в книге **Coteries**.

Домены

Несмотря на аполитичный характер Колдовского круга, в мире хватает доменов, целиком находящихся в их руках. Абсолютное большинство подобных доменов фактически были основаны Колдовским кругом, поскольку отобрать власть у действующих ковенантов Аколитами, как правило, чрезвычайно трудно. Тем не менее, возможны случаи, в которых Аколиты попросту остаются единственной по-настоящему целой организацией, выжившей в глобальной войне ковенантов.

Впрочем, куда вероятнее, что Колдовской круг просто выкроит для себя небольшую (и зачастую не очень ценную) территорию в пределах чужого домена или даже за городской чертой.

Отдельным пунктом стоит отметить, что Колдовской круг нередко основывает свой "микродомен" в катакомбах, канализациях и других подземных сооружениях. Помимо практической ценности такие места подчёркивают связь Аколитов с богами загробного мира, известными сотням религий по всему свету.

Единственной оговоркой служит то, что Аколиты редко *создают* подобные катакомбы, поскольку это требует массы ресурсов и огромного политического влияния, которое заставит смертных проигнорировать "бесцельные" раскопки в пределах города. Куда чаще они поселяются в опустелых подземных сооружениях или даже забирают их у других обитателей Мира Тьмы.



Убежища и подземелья

Если подземелье совместно создала вся котерия или если её текущая деятельность плотно связана с использованием катакомб, Рассказчик может позволить игрокам использовать подземелье в качестве Убежища. В этом случае он может наделить их несколькими очками этого Преимущества бесплатно. Остальные пункты игроки должны вкладывать сами.



Глава четвёртая: Фракции и родословные

Народ своей земли

Не будучи полноценной “фракцией” Колдовского круга, Народ своей земли представляет собой коллектив вампиров, объединённых общими взглядами на свою роль в этом мире. Народ старается жить в гармонии с местной природой. Большинство Аколитов, следующих этой философии, собираются в стаи от пяти до десяти Проклятых.

Что касается идеологии этой фракции, то Народ своей земли старается именно *жить* по заветам Колдовского круга: пустые слова этих Сородичей не интересуют. Их ключевые принципы заключаются в том, чтобы чтить Праматерь, охотиться и собирать всевозможные ценности – иногда отбирая их у людей и других вампиров.

С космологической точки зрения Народ считает свою жизнь продолжением человеческой, но лишь в контексте превращения в разумного зверя. Народ поклоняется диким животным, считая их самыми близкими к Праматери существами.

В стремлении уподобиться диким зверям Народ одобряет даже убийства других вампиров во время охоты. По логике этих вампиров, если внутренний Зверь Аколита жаждет крови другого Сородича, значит, так захотела сама Праматерь.

В дополнение ко всему, Народ иногда заводит себе питомцев в виде гулей и простых смертных – подобно тому, как сами смертные окружают себя собаками, кошками и другими животными.



Метка Народа (ритуал Круака третьего уровня)

Иногда Народ позволяет одному из своих Аколитов покинуть стаю, но лишь при условии, что он поставит на своё теле специальную метку, которая будет напоминать ему о своей стае до скончания времён.



Второе сошествие

Под этим названием известен обширный культ Аколитов, исследующих загадки потустороннего мира. Согласно их мифологии, когда невинная душа только сходит с небес и попадает в тело обычного человека, она совершает Первое сошествие. Вторым же сошествием становится превращение смертного в Сородича – переход от жизни к благословенной смерти.

Несмотря на своё название, Второе сошествие вовсе не упивается текущим состоянием бытия. По мнению этих вампиров, истинное блаженство ждёт всех вампиров после того, как они совершат Третье сошествие: окончательный переход в загробный мир. Душа, совершившая подобное сошествие, становится подлинным богом смерти – подобно Инанне, Аиду и прочим загробным сущностям.

Иерофант Второго сошествия называется Оком смерти. Его помощник, следящий за порядком и соблюдением внутренних традиций культа, известен как Слово гнева. Кроме того, вампиры Второго сошествия выделяют особую роль психологического консультанта, помогающего членам культа принимать сложные решения. Такой вампир называется Криком вины.



Потерянная Человечность

В отличие от большинства Аколитов, члены Второго сошествия не видят смысла заниматься творчеством и созиданием. Пусть смертные играют в садовников, фермеров и домохозяек. Смертные всё ещё живы. Вампиры – нет.

А потому Сородичи не должны создавать гулей и связываться с людьми. В сущности, даже кандидатов на Обращение эти Сородичи отбирают настолько долго, насколько это возможно.



Ведьмовские культы

В отличие от других фракций, перечисленных в этой главе, Ведьмовские культы не имеют практически ничего общего друг с другом. В сущности, ни один из них даже не носит названия, вынесенного в заглавие этого раздела. Вместо него различные культы могут называть себя "Избранниками Праматери", "Ковеном трёх путей" и так далее. Однако все они объединены общим опытом – личной встречей с Праматерью.

О, разумеется, это преувеличение. Ни один из этих Сородичей не встречался с Праматерью лицом к лицу, даже если кто-то из них и заявляет об обратном. Тем не менее, каждый из этих вампиров пережил уникальную форму галлюцинации в период торпора. В этом видении он узрел Праматерь, которая обратилась к нему со словами великой мудрости или просто взглянула ему в глаза.

В чём бы ни заключалась суть этой иллюзорной встречи, когда вампир пробуждается, он не только сохраняет воспоминания о своём мистическом опыте, но и обнаруживает странные изменения в собственном организме. Возможно, отныне он не способен вмещать столько Витэ, сколько мог бы другой вампир на его уровне Силы крови. Возможно, он чувствует себя иссушённым и вымотанным (последнее может найти отражение в виде понижения Воли на один уровень).

Так или иначе, вампир не может проигнорировать встречу с Праматерью и начинает искать единомышленников – таких же Сородичей, заявляющих о личном столкновении с древней ведьмой. В таком случае он организует очередную секту, которая и становится одним из "Ведьмовских культов".

В дополнение ко всему вышеописанному, следует подчеркнуть, что существует два правила, связанных с подобными "встречами". Первое заключается в том, что Праматерь является только тем, кто верит в неё и испытывает к ней почтение. Никто никогда не слышал, чтобы она посетила грёзу Благословенного или Дракона.

Во-вторых, многие Аколиты, пережившие подобную встречу хотя бы раз, продолжают видеть старуху и в своих дневных снах. Они прилагают все усилия к

тому, чтобы разгадать смысл этих таинственных визитов – особенно если последствия таких встреч проявляются наяву.



Слухи о Ведьмовских культах

- Визит Праматери свидетельствует о лежащем на вас проклятии
- Некоторые вампиры видят Праматерь в дневное время, даже если не встречались с ней в торпоре
- Праматерь можно призвать при помощи специального ритуала
- Те, кого посетила Праматерь, становятся не в состоянии впасть в зависимость от Витэ
- Те, кого посетила Праматерь, приобретают чёрные жилки в ауре, даже если никогда не совершали диابلери
- Встреча с Праматерью носит иллюзорный характер – в действительности это галлюцинация, насланная на Аколитов Благословенными.



Адепты молчания

Многие Аколиты верят, что Праматерь чудовищ создала мир из абсолютной чёрной пустоты. Более того, Праматерь и стала физическим воплощением этой предвечной тьмы. Когда она убедилась, что сотворённый ей мир способен существовать и развиваться самостоятельно, она снова растворилась во тьме, где и обитает с тех самых пор.

Адепты молчания верят, что подлинная тьма скрывается в безрассудстве – не "глупости", а буквальном отсутствии рассуждений. Они стараются жить безо всяких мыслей, совершая любые действия здесь и сейчас без каких-либо размышлений.

В отличие от большинства других культов, эти вампиры иногда присоединяются и к другим ковенантам Сородичей – не считая Благословенных, которые считают намеренный поиск забвения непростительной ересью.



Изменённые ритуалы Круака

Майя (Седло, •• уровень)

Ритуалист должен сесть с предполагаемой жертвой (или добровольным союзником) в полутёмную комнату, освещённую только одной свечой. Попросив жертву расслабиться и закрыть глаза, сам ритуалист начинает вглядываться в пламя свечи до тех пор, пока оно не начинает казаться ему единственным, что вообще существует в этом мире. В этот момент он наклоняется вперёд и накрывает пламя ладонью, оставаясь в полной темноте.

После этого на протяжении одной ночи за каждый успех, полученный при проведении ритуала, вампир может воспринимать окружающий мир глазами и ушами жертвы.

Регрессия

(Загноение крови, ••••• уровень)

Ритуалист одевает костюм, приблизительно отражающий внешний вид жертвы. Затем он заходит в специальный круг и погружается в медитацию. Когда его разум окончательно расслабляется, он проходит проверку Манипулирования + Оккультизма + Круака против Выносливости + Силы крови жертвы.

Если ему удаётся набрать больше успехов, то *смертной* жертве наносится равнозначное количество летального урона, а вампиру приходится немедленно вывести равное число Витэ из своего организма. В результате он может впасть в торпор или хотя бы безумие.



Сипан

Многие домены Перу и других областей Южной Америки служат домом огромному культу, поклоняющемуся исполинскому морскому хищнику по имени Обезглавливатель. Хотя мало кто из современных вампиров верит в существование Обезглавливателя, Аколиты из этого культа, именующие себя Сипан, утверждают, что это морское чудовище обладает реальным физическим телом и не имеет ничего общего с символами и метафорами.

На протяжении шестнадцати веков перуанские Аколиты приносили в жертву Обезглавливателю буквально десятки человеческих жизней в год, иногда даже совершая набеги на окрестные земли, чтобы не обескровливать свои родные края.

Увы, когда испанские завоеватели и Сородичи из Ланцеа Санктум начали устанавливать в Перу новый порядок, Обезглавливатель отказался вставать на защиту своих кормильцев.

И всё же Сипан не утратили веры в своего грозного покровителя. Последние века они собирались с силами и восстанавливали утраченные традиции втайне от Благословенных. Сегодня настало время собраться вновь и обратиться к морскому чудовищу за поддержкой.



Изменённые ритуалы Круака

Чужие грёзы (Седло, •• уровень)

Для проведения этого ритуала Аколит из числа Сипан должен сесть перед алтарём, стоящим под открытым небом, и принести Обезглавливателю живую жертву. Её кровь он сливает в каменную миску, после чего вскрывает себе вены каменным ножом и дополняет кровь жертвы собственным Витэ.

К концу ритуала из глаз и ушей колдуна начинает вытекать кровь. Несмотря на это, он приобретает возможность видеть и слышать через органы чувств любой жертвы по своему выбору.

Проклятие сердца

(Загноение крови, ••••• уровень)

Аколит должен принести в жертву человека и обратиться к Обезглавливателю с просьбой помочь ему сразить заклятого врага. Затем он должен вонзить каменный

нож себе в сердце и пройти проверку Манипулирования + Оккультизма + Круака. Каждый успех наносит любой жертве по выбору Аколита по очку летального урона, где бы она ни находилась.

После этого Аколит спускается к океану с трупом на руках и позволяет волнам забрать бездыханное тело. Ему запрещается принимать участие в других ритуалах Круака до наступления следующего заката.



Аманоцукай

В отличие от большинства Аколитов, Аманоцукай (что с японского переводится приблизительно как “Служители неба”) поклоняются богине *солнца*. Эти вампиры верят, что светлоликая Аматерасу-о-ми-ками создала Сородичей для того, чтобы они очистили мир от скверны, однако скверна оказалась столь велика, что испортила самих Сородичей и превратила их в монстров.

Если вампир продолжит служить Аматерасу-о-ми-ками верой и правдой, со временем солнечная богиня простит его за то, что он поддался скверне, и позволит ему снова ходить при свете дневного светила среди обычных людей.



Амарант

Некоторые члены этого культа считают, что диаблеры позволяют высосать грехи жертвы. Именно поэтому в ауре диаблерика появляются чёрные прожилки. Это не что иное, как скверна, забранная им у другого вампира! Некоторые Аманоцукай верят в это настолько сильно, что позволяют другим членам культа совершить над ними диаблеры для очищения от своих грехов.

Новые и изменённые ритуалы Круака Мононоке (Седло, ** уровень)

Этот ритуал практически не изменяет систему, предложенную в описании Седла в основной книге правил **Vampire: the Requiem**. Тем не менее, он не требует от ритуалиста визуального контакта с жертвой до тех пор, пока в его организме есть хотя бы одно очко Витэ жертвы.

Остальные эффекты остаются в силе.

Харай (** уровень)

Этот ритуал позволяет вампиру исцелить человека, вкусив его крови. Речь идёт именно об обычном человеке: вампир не способен лечить магов, гулей и других феноменальных людей. Для исцеления одной жертвы ритуал можно провести лишь один раз за ночь.

Если вампир хочет устранить обычный урон, за каждый успех, полученный при проведении ритуала, он устраняет два очка тупого или одно очко летального урона.

Если он хочет исцелить болезнь, жертва немедленно делает новый бросок на сопротивление заболеванию с бонусом, равным успехам ритуалиста.

Если жертва недавно утратила очко Нравственности, вампир может позволить ей повторить проверку дегенерации.

Хи-но-мон (уровень не указан)

Вампир, желающий присоединиться к Аmanoцукай, выходит навстречу рассветному солнцу и позволяет ему сжечь свою плоть. Как правило, это предполагает гибель Сородича, однако мистическим образом некоторые из них выживают, даже не получая по-настоящему сильных ожогов.

Если вы решаете, что вампир выживает, он приобретает нижеописанное Преимущество.

Новое Преимущество: **Хи-но-ко (•••••)**

Вампир получает ••••• уровней Статуса среди Аmanoцукай и Аколитов в целом. Что бы он ни натворил в дальнейшем, этого Статуса он не лишится никогда.



Дочери Богини

Ещё в каменном веке смертные и Сородичи поклонялись великой Богине, которая представляла в трёх ипостасях: Девы, Матери и Старухи. Многие тысячи лет спустя мудрейшие из жрецов Богини создали Камарилью, задачей которой должно было стать сохранение связей с Богиней. Однако спустя какие-то несколько веков Камарилья распалась. А затем случилось самое неожиданное: на смену благословенному матриархату пришла его полная противоположность: патриархат. Мир Сородичей оказался в руках Инвиктус и Ланцеа Санктум, и смертные наряду с вампирами позабыли о своей древней Богине.

Но *она* не забыла *их*, а потому всё ещё готова простить их и защитить от ужасов этого тёмного мира. Для этого нужно лишь возродить культ, почитающий все три ипостаси Богини, причём не только среди Сородичей, но и среди людей. По этой причине Дочери никогда не принимают концепцию Маскарада близко к сердцу. Они считают, что если смертные узнают о существовании Сородичей, они поймут важность их роли во всём мироздании и согласятся оставить их в покое.

Семиотики

Семиотики не считают Праматерь чудовищ создательницей вселенной или даже расы Сородичей. Но они признают её самой сильной колдуньей в истории. Праматерь создала Круак. Всё остальное придумано лишь для того, чтобы пояснить, как он работает.

Семиотики не верят в мифы других Аколитов – или, если подойти с другого угла, они верят во все мифы одновременно, признавая их именно *мифами*. Свою задачу они видят лишь в том, чтобы извлечь из этих мифов уроки, пригодные в реальной жизни. По мере исследования этих мифов они развивают и Круак, постепенно становясь одними из самых могущественных оккультистов в мире Сородичей.

Новая семья гулей:

Беллсмиды

Солнцестояние приближается. Откройте двери.

Отель Беллсмидов укрылся где-то в горах, где почти 60 лет назад располагался старинный горнолыжный курорт. Одной ночью, во время зимнего солнцестояния, в отель заявился безумный Аколит по имени Бартоломью Беллсмид. Он объявил смертным, что перед ними – бог во плоти и что они должны услаждать его до тех пор, пока он сам не захочет уйти.

Он остался с ними на несколько недель, за которые он превратил персонал гостиницы в преданную толпу слуг. Затем он исчез практически на год, после чего вернулся в новое солнцестояние – и вновь стал вести себя так, как и полагается языческому божеству.

Беллсмиды, как стали называть себя сотрудники отеля, служат своему вечному гостю уже практически шесть десятилетий. Они по-своему любят его – как и он их. Если, конечно, не считать того факта, что он называет их своими поросятами.

Прозвища: Хрюшки, Поросята

Кланы: Вентру, хотя некоторым удаётся сбежать из отеля и примкнуть к гулям из других кланов, а некоторых Бартоломью сам дарит вампирам из других кланов.

Ковенанты: Инвиктус и Колдовской круг, поскольку Бартоломью принадлежит к обоим ковенантам. Бартоломью считает себя богом среди Сородичей и даже настаивает на том, чтобы его называли “Праматерью”.

Сила: По воле своего владыки Беллсмиды живут в отеле вместе с порабощёнными животными. Помимо наличие таких союзников они получают бесплатное очко Анимализма.

Слабость: Сразу по вступлении в семью гуль приобретает одно умеренное отклонение наподобие Комплекса неполноценности.

Родословные

Аснам

Будьте осторожны со всеми, кто называет своих слуг "жрецами". Либо они безумны и считают себя богами... либо они вовсе не безумны.

Эту самовлюблённую родословную Проклятых основал арабский работорговец по имени Атика Азад. Будучи одним из самых успешных работорговцев на свете, Азад много путешествовал по миру и до, и после своего Обращения. И когда судьба занесла его в горы Тибета, он повстречал монахов, поклонявшихся Палден Ламо – святой защитнице Далай-Ламы.

Несмотря на свою положительную роль в тибетской мифологии, Палден Ламо всегда изображалась как жестокая и кровавая богиня, предстающая на многих картинах в образе подлинного чудовища.

Узнав о роли "святой защитницы" в тибетском пантеоне, Азад вступил с монахами в теологическую дискуссию. Когда ему надоело, он начал убивать монахов одного за другим – и, к собственному удивлению, навлёк на себя гнев Палден Ламо.

Богиня спустилась на землю, захватив тело одной из монахинь, и набросилась на Азада с неумолимой яростью. После длительной схватки, в которой Азад держался на равных с кровавой богиней, Палден Ламо вступила с ним в ещё одну теологическую дискуссию, которую, по утверждениям самого Азада, он слово в слово записал в своём дневнике. Увы, этого дневника не смогли найти ни современники Азада, ни его нынешние потомки.

Так или иначе, дискуссия не привела бойцов к согласию, а потому они возобновили хватку, по окончании которой Азад совершил над одержимой монахиней некий аналог диablerи.

Если верить словам Азада, именно поглощённая сила богини позволила ему основать собственную династию, хотя некоторые Аколиты подозревают, что богиня не проиграла в той схватке, а лишь позволила глупому Сородичу впустить её в своё тело.

Как бы то ни было, вскоре после возвращения из Тибета Азад основал полноценную родословную, которой он дал имя Аснам (то есть "Идолы"). Эти Сородичи верят, что в их телах живёт сила убитой богини – а это делает божествами и их самих.

Родной клан: Дэва

Прозвище: Идолы.

Отдельным пунктом стоит отметить, что многие члены династии называют себя *Аснам* только во множественном числе, поскольку с арабского оно переводится именно как "Идолы". В единственном числе это слово звучит как *Санам*.

Ковенант: Поскольку ни один другой ковенант не готов искренне верить в заявления Аснам о своей божественности, абсолютное большинство Идолов состоит в Колдовском круге, хотя во многих доменах Инвиктус тоже не против открыть свои двери "богам во плоти".

Не стоит и говорить, что Ланцеа Санктум оспаривают посягательства этих Сородичей на какую-либо божественность или святость, в то время как Ордо Дракул попросту не интересуют Аснам из-за их нежелания расставаться со своей божественной жизнью.

Удивительно, но иногда Аснам оказываются в рядах Картианцев, которые хотят повысить престиж среди местных Проклятых, заручившись поддержкой “настоящих божеств”.

Династические Дисциплины: Стремительность, Величие, Ралаб, Мощь

Слабость: Идолы настолько искренне верят в собственную непогрешимость, что дважды за сессию Рассказчик может серьёзнейшим образом *преуменьшить* сложность или опасность задачи, которую предстоит выполнить Идолу. Игроку вовсе не обязательно понимать, что Рассказчик обманывает его ожидания.

Организация: Собственную иерархию Идолы привыкли называть пантеоном. Наибольшим почтением в их династии обладает сам Азад-Поглотитель, который предположительно продолжает свои бесконечные странствия до сих пор. Сразу под ним находятся должности грандсиров, сиров и прочих старейшин, которые считаются богами среди богов. Современные Идолы вынуждены подчиняться воле этих богов, хотя никто не станет отрицать и их собственного божественного статуса.

Концепты: контрабандист, странствующий проповедник, блюз-музыкант, гадалка, консультирующий экстрасенс, тренер по поднятию самооценки, пластический хирург.

Карнон

Во дворец мудрости может попасть лишь тот, кто идёт тропой богатства.

Карнон никогда не должны были появляться в мире Проклятых. Родословную основал неизвестный Сородич из Сан-Франциско, который принял новомодные учения викканства за возрождение древних языческих традиций. Несмотря на столь глупую ошибку, у этого Проклятого хватило могущества основать полноценную родословную, выдающую себя за наследников древних богов.

Удивительнее всего то, что по достижении определённого уровня Силы крови эти вампиры начали превращаться в рогатых богоподобных существ, которые – вопреки вымышленной "истории" своего рода – быстро стали объектами почитания среди других Аколитов. По мнению большинства членов Круга, знающих об искусственном происхождении родословной, вымышленный характер их биографии не имеет ни малейшего значения.

Важно то, что основатель династии – имя которого ныне уже забыто и которого его собственные потомки условились называть просто Джоном Карноном – просто захотел создать родословную и сделал это за пару ночей. В глазах Аколитов, этого вполне достаточно для того, чтобы Джон Карнон претендовал на звание бога во плоти.

Родной клан: Гангрел

Прозвище: Олени, Сохатые, Рогатые боги

Ковенант: Члены династии почти без исключения состоят в Колдовском круге.

Династические Дисциплины: Анимализм, Кошмар, Превращение, Сопротивление

Слабость: Даже на первых уровнях Силы крови Карнон начинают приобретать жуткий звероподобный облик, который может и не нарушать Маскарад напрямую, но неизбежно привлечёт внимание смертных к протагонисту. До тех пор, пока персонаж не вложит пункт Витэ в приобретение "жизненного румянца", он вызывает у смертных ассоциации с ходячим звероподобным трупом. Отражение персонажа в зеркале и вовсе выглядит как размытый силуэт рогатого гуманоида.

Социальные проверки персонажа при общении с людьми получают штраф -2. Начиная с шестого уровня Силы крови, этот штраф действует и при общении с другими вампирами. На восьмом уровне Силы крови он увеличивается до -3, а на десятом – до -4.

Наконец, Карнон не способны перекидывать "десятки" при сопротивлении безумию, но получают преимущество снова-девяток при попытках "оседлать волну".

Организация: В плане организации своей родословной Карнон практически не отличаются от других Аколитов: они подчиняются той системе, которая принята в их домене. Лишь в тех городах, в которых они появились раньше всего (например, в окрестностях Сан-Франциско) Карнон могут рассматривать себя как единую семью и питать друг к другу особые братские чувства.

Концепты: солист антихристианской дэт-метал группы, мастер по бодимодификации, экотеррорист, суровый байкер, длинноволосый воинственный либерал.

Дети Морриган

Нам суждено умереть. Бессмертие длится лишь столько, сколько нам нужно.

Тысячи лет назад Дети Морриган считались элитой. Они были избранными защитниками Колдовского круга – или, точнее, отдельных котерий, которые позже называли бы группами Аколитов. В отличие от других Сородичей, Дети Морриган знали, что им суждено погибнуть в той или иной схватке для услаждения взора своих богов. А потому они не пытались строить многотысячелетние планы на будущее, вместо этого сосредотачиваясь на славной, насыщенной ночной жизни здесь и сейчас.

Когда наследники Камарилы – прежде всего Инвиктус и Ланцеа Санктум – начали охоту на Колдовской круг, Дети Морриган стали одними из главных защитников своего новообразовавшегося ковенанта. Но по мере того как Колдовской круг превращался во всё более признанный и официальный ковенант Проклятых, потребность в услугах воинственных Детей Морриган начала ослабевать.

Сегодня эта династия представляет собой депрессивный коллектив ветеранов, сражавшихся в сотнях полузабытых войн, но чувствующих себя просто ненужными в современном мире. Никто не преклоняется перед ними, как раньше. Некоторые Аколиты даже не в курсе их существования.

Родной клан: Гангрел

Прозвища: Морриганы, Грозные вороны

Ковенант: На протяжении долгих тысячелетий Дети Морриган считались практически эксклюзивным военным ресурсом языческих культов, которые в начале нашей эры сформировали Колдовской круг. Тем не менее, в современные ночи эти воители чувствуют себя бесполезными в рядах Аколитов. Многие из них занимаются собственной деятельностью и становятся независимыми. Более того, некоторые из них примыкают к котериям независимых Сородичей, даже не разделяя их философии – просто затем, чтобы у них было кого защищать и за что бороться.

Династические Дисциплины: Анимализм, Превращение, Соппротивление, Мощь.

На четвёртом уровне Превращения Дети Морриган приобретают возможность принимать облик волка и чёрной вороны (вместо летучей мыши).

Слабость: Все Дети Морриган страдают неизлечимой Депрессией как психическим отклонением. Более того, приступ такой Депрессии могут спровоцировать и необычные факторы вроде поражения в схватке и неспособности послужить Праматери.

Организация: В последние десятилетия большинство Детей Морриган ведут одинокий образ жизни, редко поддерживая друг с другом связи на постоянной основе. Самые старые из них могут всё ещё помнить о древних советах воителей, которые они устраивали для повышения безопасности своих доменов, однако подобные встречи давно уже ушли в прошлое.

Концепты: дева-воительница, военачальник языческой армии, хладнокровный адмирал, предводитель войска Гекаты, Иерофант с мечом, современная Жанна Д'Арк, романтический воин-поэт, гоплит в косухе.



Необязательное правило:

Врождённая ритуальная сила

С одобрения Рассказчика Дети Морриган могут приобретать ритуал *Прикосновение Морриган* за шесть очко опыта, даже не владея Круаком. Для этого им достаточно обладать третьим уровнем Силы крови и первым уровнем Статуса в Колдовском круге.

Проведение ритуала стоит один пункт Витэ и требует проверки Манипулирования + Оккультизма (очевидно, без добавления Круака).

Рассказчик может позволить другим родословным также осваивать тематические ритуалы даже без доступа к Круаку. Более того, при желании вы можете использовать это правило и для освоения ритуальной магии родословными из других ковенантов. Например, некоторые династии Благословенных могут обладать врождённой связью с определёнными ритуалами Фивейского чародейства.

Необязательное правило:

Триумвират силы

При желании вы можете заменить слабость Детей Морриган или любой другой неординарной династии Проклятых (наподобие тех, что описаны в книге **Bloodlines: the Legendary**) на следующую.

Члены этой династии могут использовать свою уникальную Дисциплину только в том случае, если хотя бы трое из них находятся в нескольких милях друг от друга. Центром, от которого ведётся этот отсчёт, становится вампир с самым высоким уровнем Силы крови. За каждое очко его Силы крови остальные могут отойти от него на одну милю. Если в пределах нескольких миль от него не будут находиться хотя бы двое других, уникальная Дисциплина окажется для них недоступна.



Горгоны

Я – королева, наследница древней крови Медузы. Подними на меня глаза – и почувствуешь трепет, какого ещё не ведал.

Если верить этим Сородичам, Медузу Горгону некогда Обратили сами олимпийские боги. Когда Персей осмелился поднять на неё меч и сразил её в поединке, сёстры Горгоны окружили её холодное тело и начали пожирать его, чтобы забрать силу мёртвой избранницы богов. Согласно этой истории, напившись крови Горгоны, эти создания стали вампирами и распространили своё влияние по всему Средиземному морю.

Хотя формально они принадлежали к клану Вентру, другие Лорды ненавидели их и завидовали их могуществу. Тогда Вентру и основали Камарилью, отняв у Горгон могущество и влияние. Не видя способа вернуть себе власть, Горгоны отправились в коллективный торпор, и на протяжении нескольких веков каждый из членов династии спал мёртвым сном в той или иной части Средиземноморского бассейна.

Только с падением Камарильи и зарождением Колдовского круга эти Медузы почувствовали зов силы. Они открыли глаза и выбрались из своих гробниц – только чтобы увидеть, как новообразовавшиеся ковенанты гонят и истребляют язычников по всему свету. Медузы встали на защиту своих юных братьев и стали их предводителями, их Иерофантами, их богами.

С наступлением Ренессанса и возрождением интереса к Античности гонения на Колдовской круг ослабли – и подобно Детям Морриган, Горгоны почувствовали, что их время прошло. Сегодня они всё ещё правят отдельными культами Колдовского круга, однако не реже они выступают в роли живых реликтов, которые показывают молодым Аколитам для демонстрации древности Колдовского круга. И в глубине души Горгоны радуются этой иллюзии своей значимости и нужности для ковенанта. Потому что в действительности они понимают, что их время прошло – и вероятнее всего, не придёт больше никогда.

Родной клан: Вентру

Прозвище: Медузы

Ковенант: Хотя другие вампиры часто ассоциируют Медуз исключительно с Колдовским кругом, Горгоны куда древнее этого ковенанта. Многие из них используют своё благородное происхождения для вступления в ряды Инвиктус. Другие, интересующиеся оккультными тайнами, часто находят своё пристанище в Ордо Дракул. Такие вампиры встречаются не слишком часто, однако их трудно назвать исключением. Горгоны, состоящие в Ордо Дракул, Инвиктус и даже других ковенантах, встречаются по всему миру – от Лондона и Москвы до Каира и Амстердама.

Династические Дисциплины: Амфивена, Анимализм, Доминирование, Соппротивление

Слабость: В дополнение к клановому проклятию Вентру Горгоны страдают от сверхъестественного психического отклонения, которое не поддаётся ни исцелению, ни смягчению. Заключается это отклонение в том, что если Горгона не держит при себе (в руках, под одеждой, в корзине и так далее) живую змею, она получает штраф -3 к проверкам любых Дисциплин и теряет возможность вкладывать Витэ в повышение своих Физических Атрибутов.

Мало того, начиная с третьего уровня Силы крови, Горгоны приобретают всё более рептилоидные черты. Поначалу они кажутся незаметными (например, отдельные участки кожи могут покрыться трещинами, похожими на сочленения между чешуйками), однако к седьмому уровню тело Медузы приобретает реальное сходство со змеиным.

Хотя это не нарушает Маскарад в явном виде, с психологической точки зрения Горгона чувствует сильнейшее желание принять свой альтернативный физический облик (даруемый пятым уровнем Амфивены). Это означает, что как только Медуза покидает поле зрения других существ, она проходит проверку Решительности + Самообладания, в случае провала которой автоматически изменяет облик. Рассказчик может позволить вложить очко Воли для избежания этой проверки.

Организация: Горгоны делятся на несколько древний семей, хоть скольконибудь крупными из которых считаются Эвриала и Сфэно, названные так в честь сестёр легендарной Медузы. Семья Эвриала традиционно учит свой молодняк Дисциплине *Стремительность* (разумеется, как внеклановой), в то время как Сфэно – Мощи.

Эти две семьи столь влиятельны, что вампиры из других кланов и родословных могут повысить свой Статус в Колдовском круге, поступив к ним на службу. Если Горгон удовлетворяет их верность, эти Сородичи получают бонусные очки Статуса, равные соответствующей Дисциплине (Стремительности или Мощи) за вычетом одного пункта.

Концепты: беспечная наследница древней династии, сумасшедшая старая ведьма, экзотическая иностранка, дорогостоящий элитный убийца, Леди Макбет, соблазнительная злая королева, самовлюбленный демагог, модница с тайной склонностью к чревоугодию.

Обратите внимание, что несмотря на преобладание женских концептов, Горгоны принимают в свою родословную и мужчин – просто делают это нечасто из уважения к своему древнему мифологическому образу.



Необязательное правило: Родственные династии

При желании вы можете изобразить семьи Сфэно и Эвриала как чрезвычайно похожие, но альтернативные династии Проклятых. В этом случае они заменяют Соппротивление как Династическую Дисциплину на Мощь и Стремительность соответственно.



Мара

Мы родились во тьме, в бессолнечной пучине.

Мы выпили наш дар в бессолнечной пучине.

Спускайся с нами жить в бессолнечной пучине.

Аколиты, принадлежащие к этой династии, рассказывают истории не о какой-то абстрактной “Праматери всех чудовищ” – они говорят о Маре, супруге солнечного божества, которая жила в ночи и заботилась обо всех живых существах, пока её супруг дремлет и набирается сил для нового дня. И живые существа любили её в ответ – даже больше, чем солнце.

Зная об этом, солнечный бог поддался зависти и высушил тело Мары, после чего швырнул её в океан, где она покоится до сих пор. Но солёные воды устыдились той роли, которую они сыграли в смерти богини, когда были вынуждены принять её тело. Они впитали в себя её силу и вложили её в новую расу существ: вампиров из родословной Мара.

Родной клан: Гангрел

Прозвище: Миноги

Ковенант: Мара практически без исключений принадлежат к Колдовскому кругу. Тем не менее, многие из них живут вдалеке от крупных доменов и ведут независимый образ жизни. Лишь некоторые из них цивилизовались в достаточной степени, чтобы примкнуть к другим ковенантам Проклятых, главным из которых всегда оставалось тайное общество Ордо Дракул.

Династические Дисциплины: Затемнение, Анимализм, Соппротивление, Превращение

Слабость: Мара получают насыщение от чужой крови только в том случае, если жертва и сам вампир целиком погружён в жидкость (обычно воду). В обратном случае проглоченная кровь трансформируется не в Витэ, а в обычную воду, что быстро приводит к рвоте.

Организация: Мара живут поблизости от водоёмов, поддерживая тёплые отношения только друг с другом и местными Аколитами. Для общения друг с другом они вырабатывают особый язык напевов, которые чужаки (включая людей) часто принимают за простые "речные" или "морские" звуки.

Все ритуалы Круака, которые проводят Мара, основаны на этом тайном языке вздохов, шумов, потрескиваний и напевов. Смертные, которым довелось увидеть подобные ритуалы – которые всегда проводятся хотя бы *поблизости* от воды, а нередко и *под* водой, – возвращаются домой с рассказами о морских чудовищах и русалках.

В дополнение к этому, Мара создали целую систему праздников и обрядов, призванных выразить их почтение древней богине, некогда породившей мир. Ритуалы, посвящённые их праматери, Мара проводят не реже двух раз в *неделю*.

Концепты: ведьма, запачканная жидкой грязью с ног до головы; существо в колодце; глубоководный дух; плачущая русалка; морское чудовище; простой агент по недвижимости, Обращённый в качестве наказания за нарушение священной территории Мара; молчаливый душитель; болотный сектант.



Изменённый ритуал Круака
Глаз матери (Седло, •• уровень)

Мара ныряет в воду, берёт со дна острый камень, после чего выныривает и разрезает себе один глаз. Затем она ныряет снова и заживает нанесённую рану при помощи Витэ. После этого она сможет воспринимать мир глазами и ушами избранной жертвы до наступления рассвета.



Глава пятая: Дисциплины и ритуалы

Амфивена

Уникальная Дисциплина Горгон получила своё название от мифического чудовища Амфисбены – гигантской змеи с дополнительной головой, находящейся на хвосте. Греки считали, что пение амфисбены одновременно гипнотизирует жертву и сводит её с ума. Некоторые из современных Горгон утверждают, что это полностью соответствует действительности: просто речь в этих мифах идёт не о странной двухголовой змее, а о вампире из их династии.

• Змеинное родство

В отличие от большинства Дисциплин, эта способность не требуется в активации и действует *постоянно*. Прежде всего, вампир получает Специализацию на змеях в любом Навыке по своему выбору. Во-вторых, он добавляет +2 дайса к проверкам Анимализма и Знания животных, связанным со змеями.

Кроме того, если Горгона делает змею своим гулем, это создание получает возможность исцелять свои раны и повышать Физические Атрибуты вложением Витэ. В дополнение к этому, змея может осваивать два первых уровня Ясновидения – если этому её научит сама Горгона.

В качестве отдельного пункта стоит отметить, что если вампир направляет на змею действие второго уровня Амфивены, а затем эта змея касается либо его самого, либо его жертвы, проверка пятого уровня Анимализма проходит с бонусом +2.

•• Единство

Вложив очко Воли, вампир проходит проверку Внушительности + Знания животных + Амфивены против Самообладания змеи. В случае успеха он передаёт змее часть своей силы. Если затем он проглотит её, его Восприятие получит бонус +2, а Ловкость или Сила (по выбору игрока) повысится на +1 уровень. Более того, вампир может добавить ещё +2 дайса к проверкам Восприятия, основанным на зрении, однако в этом случае его глаза приобретают змеиные зрачки.

В любой момент времени вампир может "переварить" змею, получив по очку Витэ за каждый пункт её Размера.

••• Длани амфисбены

Вложив очко Витэ, Сородич превращает обе руки в змеиные головы. Помимо очевидного устрашающего эффекта (добавляющего +2 дайса к проверкам Запугивания), такие руки могут наносить летальный урон +1 и позволяют пить кровь из схваченных жертв.

Эффект остаётся в силе до окончания сцены.

•••• Яд медузы

Вложив очко Витэ и пройдя проверку Силы + Знания животных + Амфивены, вампир превращает по очку своего Витэ в яд. Он не может впрыскивать её самостоятельно (например, укусом) и должен вывести яд из организма, чтобы затем покрыть им оружие или ввести его в кровь жертвы любым другим способом.

Яд наносит урон не Здоровью, а Силе жертвы. Утраченные очки Силы восстанавливаются по одному раз в пятнадцать минут.

Если вампир потратит три дополнительных очка опыта, он сможет создавать подобным образом более смертоносный яд, который будет наносить жертвам летальный урон.

••••• Облик горгоны

Вложив очко Витэ, вампир превращается в гигантскую змею. Его Размер повышается до 6 уровней, а прибавляемый к Скорости фактор вида – до 8 (вместо стандартного 5). С другой стороны, Социальные проверки вампира, а также броски, связанные с Анимализмом, получают штраф -5, если только не направлены на взаимодействие со змеями.

Вложив ещё одно очко Витэ, персонаж может использовать эффекты первых двух уровней Доминирования сразу против всех жертв и противников, которые смотрят на него в текущий момент.

В дополнение ко всему, если на теле противника находятся открытые раны (например, если ему нанесён хотя бы один пункт летального урона), персонаж может впрыскивать в его организм *Яд медузы* (предыдущий уровень Амфивены) безо всякой потребности в оружии.

Ралаб

Название этой уникальной Дисциплины, известной только богоподобным Аснам, с арабского переводится как “покорение”. Неудивительно, что её эффекты способны подчинять окружающих воле Идола, иногда даже превращая их в безропотных слуг и рабов.

• Дар элегатности

Цена: очко Витэ

Аснам предлагает другому разумному существу – человеку, гулю или Сородичу – наделить его удивительной притягательностью взамен на несколько капель его крови. Для того чтобы Дисциплина сработала, жертве достаточно отдать всего пункт своей крови, однако Аснам чаще всего требуют более обильного дара.

Глотнув чужой крови, Аснам наносит себе порез и окропляет жертву несколькими каплями собственного Витэ. После этого жертва меняет свой уровень Внутренности на Внутренность протагониста. Эффект остаётся в силе до тех пор, пока Аснам не уснёт или не впадёт в торпор.

Само собой, эта сделка теряет ценность, если жертва сама обладает высоким уровнем Внутренности.

Если протагонист потратит на улучшение этой Дисциплины три очка опыта, сделка будет наделять жертву ещё и вторым уровнем Сногшибательной внешности. Если жертва и так будет владеть вторым уровнем этого Преимущества, от сделки она будет получать четвёртый уровень Сногшибательной внешности.

В дополнение ко всему, вампир, заключивший с кем-либо подобную сделку, не провоцирует у других Проклятых Метку хищника. Они понимают, что перед ними Сородич, однако не чувствуют по отношению к нему ни страха, ни злобы.

•• Слияние

Цена: очко Витэ

Обратившись к этой способности, Аснам может прикоснуться к своему гулю и раствориться в его телесной оболочке. До тех пор, пока он не захочет покинуть тело собственного служителя, ему не будут грозить ни солнечный свет, ни другие опасности материального мира.

Пока вампир скрывается в теле гуля, тот испытывает необъяснимую эйфорию, которая напоминает последствия Поцелуя. Хотя это доставляет гулю огромное удовольствие, любые проверки с его стороны получают штраф -2 из-за наличия отвлекающих факторов.

Обладатели Ясновидения могут заметить, что в ауре гуля присутствует *что-то ещё*, однако не будучи Идолами, они едва ли смогут правильно интерпретировать эти аномалии.

••• Бездонная чарка

Цена: пункт Воли

Бросок: Сила + Окультизм + Ралаб – Выносливость жертвы

За каждый успех, полученный при броске активации, вампир может либо передать, либо забрать у гуля по очку Витэ. Эту способность можно использовать

даже на расстоянии, хотя за каждые несколько *десятков* миль Рассказчик вправе налагать всё больший и больший штраф.

•••• Единая воля

Цена: очко Витэ

Бросок: Манипулирование + Оккультизм + Ралаб – Решительность жертвы

За каждый успех, полученный при броске активации, вампир может либо забрать, либо передать гулю по очку Воли. Как и в случае с предыдущей способностью, эту силу можно использовать даже на расстоянии, хотя за каждые несколько десятков миль Рассказчик вправе налагать всё больший и больший штраф.

••••• Нечестивый аватар

Цена: 5 очков Витэ и понижение самого уровня Воли на единицу

Бросок: Внушительность + Оккультизм + Ралаб – Решительность + Самообладание ребёнка

Вампир находит себе избранника среди новорождённых детей и окропляет его несколькими каплями своего Витэ. С этого момента и на протяжении всей своей жизни ребёнок будет обладать внутренней связью со своим покровителем. Он никогда не станет жертвой полного Винкулума и будет проходить проверки Решительности + Выносливости для сопротивления даже *частичному* Винкулуму.

Другие Аснам не смогут получать насыщения от его крови. Если ребёнок когда-либо получит очко летального и тем более аггравированного урона, протагонист автоматически это почувствует.

Ребёнок будет обладать лёгкой светобоязнью, которая выражается в штрафе -2 при ярком солнечном свете. Рассказчик может даже решить, что начиная с пятого часа пребывания на свету ребёнок получает по очку тупого урона каждые 60 минут.

Теоретически Аснам может превратить такого ребёнка в своего гуля, хотя первый же из вышеописанных эффектов (сопротивление Винкулуму) сделает такого гуля на удивление своевольным.

Так или иначе, Нечестивый аватар создаётся с определённой целью: при помощи этой способности вампир готовит себе новое тело. Когда он умирает (или убивает себя, считая тело преемника более привлекательным), он проходит проверку Внушительности + Оккультизма + Ралаба – Решительности + Самообладания своего избранника. Получив хотя бы один успех, он переносится в его тело.

В этот момент избранник проходит уникальный вариант Обращения, становясь вампиром даже без наличия сира. Его Сила крови падает на единицу, текущий запас Витэ равен собственному Здоровью, а все Атрибуты, кроме Внушительности, Выносливости, Силы и Ловкости меняются на Атрибуты вампира. Большинство Навыков теряют два уровня, поскольку вампиру приходится приспосабливаться к новому телу, хотя это правило не касается Ментальных Навыков, а также тех характеристик, для которых решает сделать исключение Рассказчик.

Ситуацию с Преимуществами игрок и Рассказчик обговаривают отдельно: некоторые характеристики могут остаться от вампира, другие – от избранника, третьи – потеряться целиком.

Удивительно или нет, но Человечность Сородича немедленно получает тот уровень, которому равнялась Нравственность самого избранника до его замещения проклятой сущностью Идола. Иногда это позволяет вампиру немедленно восстановить давно утраченные уровни Человечности, хотя теоретически возможна и обратная ситуация.

Если Аснам заготавливает на будущее сразу несколько “аватаров”, он переселяется в тот из них, который он подготовил раньше других.

Новые Практики

Зов мужества (Кру́ак ••, Кошмар ••)

Эта Практика позволяет Сородичу окружать себя неуловимой аурой ужаса. Некоторые Аколиты используют её для того, чтобы создавать вокруг себя жуткие слухи и даже легенды. Кто знает, не был ли Минотавр, Грендель или Баба Яга всего лишь вампиром, хорошо освоившим эту Практику?

Для обращения к *Зову мужества* Аколит должен пройти проверку Манипулирования + Запугивания + Кошмара. В случае успеха вампир окружает себя зловещей и омерзительной аурой, которую чувствуют все смертные (и только смертные) в радиусе 10 ярдов + ещё 10 ярдов за каждый успех.

Обладатель самого высокого значения Воли чувствует с точностью до трёх метров, где находится Аколит, и испытывает непреодолимое желание пойти к чудовищу и сразиться с ним (что, как правило, оканчивается смертью опрометчивого героя). Остальные поддаются иррациональному страху и действуют так, как они и привыкли действовать в критической ситуации.

Для освоения этой Практики вампир должен потратить 12 очков опыта.

Когти амфисбены

(Амфивена •••, Превращение •••)

Вложив очко Витэ, Горгона получает возможность использовать одновременно *Длани амфисбены* и *Когти хищника*.

Освоить эту Практику можно за 15 очков опыта.

Хекау

(Ясновидение ••••, Кру́ак ••)

Вложив очко Витэ и пройдя проверку Сообразительности + Оккультизма + Ясновидения, Аколит начинает слышать мысли ближайшего Проклятого. Радиус действия силы равен удвоенному значению Сообразительности персонажа *в ярдах*, однако в целом Рассказчик может решить, что персонаж способен услышать и мысли вампира, находящегося на большем расстоянии (но в пределах той же локации) – просто для этого протагонисту придётся некоторое время походить по окрестностям. В последнем случае использование этой Практики может занять до 20 и более минут.

Найдя такого вампира, протагонист слышит самый главный вопрос, беспокоящий его жертву (например, “Меня продолжают унижать в Элизиуме” или “Как мне наказать своего конкурента, не дав ему понять, что за актом возмездия стою я?”) Получив эту информацию, персонаж волен распорядиться с ней так, как он хочет.

Освоить подобную Практику можно за 18 очков опыта.

Чешуйки медузы

(Амфивена •••, Соппротивление •••)

Вложив очко Витэ и успешно пройдя проверку Силы + Знания животных + Амфивены, вампир наделяет себя бронёй в виде прочной чешуи. Эта броня обладает рейтингом 3, но понижает Защиту протагониста на единицу. Кроме того,

каждая атака понижает рейтинг брони на -1 пункт (таким образом, всего чешуя может выдержать три удара).

Броня не способна защитить вампира от пламени.

Стоит эта Практика 15 очков опыта.

Кру́ак

Никто не помнит, как появился Кру́ак и почему его знания тысячелетиями остаются в руках Аколитов. Точнее, у каждого культа своё объяснение этого феномена, и каждая секта Круга по-своему смотрит на роль этой ритуальной магии в своей жизни.

Но так или иначе, Кру́ак всегда оставался визитной карточкой Колдовского круга – и он всегда строился на обрядном действе. Стоит подчеркнуть ещё раз: Круак требует наличия ритуала. Сама суть ритуала, по-видимому, значения не имеет: культы, избегающие чудовищных жертвоприношений, добиваются не меньших успехов в проведении ритуалов Кру́ака, чем кружки Аколитов, считающие любой ритуал неполным без отсечения пары голов. Однако сам ритуал – в любом виде – должен быть проведён обязательно.

Также стоит отметить, что Аколиты до сих пор не пришли к единому мнению относительно роли Круака в их ночной жизни. Зачем им вообще дарована сила, способная менять окружающий мир? Если боги хотят, чтобы Аколиты придали миру определённый вид, то почему они не сказали, какие именно ритуалы им требуется провести? Кроме того, если боги хотят изменений, то почему они сделали возможным *провал* в проведении тех или иных ритуалов?

Освоение ритуалов

Отдельно стоит поговорить о том, как Аколиты вообще обретают новые знания в сфере кровавой магии. Далеко не каждый из них просто может пойти к Иерофанту и узнать, какая последовательность действий и какие ритуальные песнопения от него требуются. Кроме того, даже если Иерофант и откроет все эти секреты другому вампиру, тот не сможет провести ритуал успешно, пока не обретёт внутреннее понимание Кру́ака (то есть, с игровой точки зрения, пока он не разовьёт Кру́ак до определённого уровня за очки опыта).

Как, в таком случае, Рассказчик может изобразить рост персонажа как колдуна, как ритуалиста и как последователя Праматери?

- **Дневной кошмар:** во время дневного сна разум вампира охватывают кошмары, в которых он обретает великие знания. К собственному удивлению, после пробуждения он сохраняет знания этих ритуалов и обнаруживает, что они действительно обладают колдовской силой.

- **Глубокие раны:** вампир обретает знания через боль. В тот момент, когда он получает очки агgravированных повреждений, его агонизирующее сознание начинает выдавать ответы на вопросы, на которые персонаж просто не мог ответить себе в безопасной среде.

- **Убийство Сородичей:** вампир нападает на друга или союзника во время вспышки безумия. Когда она проходит, напуганный персонаж начинает видеть скрытый смысл – например, слова, изображения или пиктограммы – в пропитанных кровью коврах, размазанных по стенам пятнах и разбросанных частях тела.

- **Пронзительная мудрость:** когда вампира пронзают колом, его посещает галлюцинация, в которой к нему приближается силуэт в капюшоне. Незнакомец шепчет ему на ухо, как он может победить своих врагов с помощью ритуальной

магии. Когда кол наконец вырывают, Аколит понимает, что он действительно освоил новый ритуал Кру́ака.

- **Длительный пост:** если вампир заставляет себя удержаться от вспышки Прожорства, даже когда находится на грани голодного торпора, он может обрести великие знания именно благодаря своей выдержке и дисциплинированности.

- **Дары торпора:** и разумеется, многие Аколиты рассказывают о том, что они встречались с Праматерью или её посланниками во время своих многолетних (или даже многовековых!) снов.

Создание ритуалов

Подобным же образом, во многих историях Рассказчику следует отвести отдельную череду сцен под сотворение ритуалов одним из протагонистов. Возможно, герою нужно отправиться в далёкий город, похитить несколько смертных и отвести их в глубь дикой природы или провести определённый ритуал в общественном месте. Возможно, для сотворения нового ритуала персонаж должен изучить более "простые" науки вроде судебной антропологии.

Иногда от Сородича даже требуется формирование опасных условий для собственной ночной жизни: например, Аколит может интуитивно прийти к выводу, что он сможет создать ритуал, только если начнёт клеветать на местную Гарпию и навлечёт на себя её гнев.

Если вам как Рассказчику нужно простое, легко усваиваемое правило, то старайтесь помещать Аколитов в ситуации, в которых они вынуждены бороться за своё благополучие или даже жизнь. Пусть они будут *вынуждены* реагировать на опасность. И когда угроза станет казаться непреодолимой, разум Сородича выдаст ответ в виде нового ритуала, предназначенного как раз для решения подобных проблем.



Необычные учителя

Хотя абсолютное большинство хроник **Vampire: the Requiem** предполагают, что доступом к Кру́аку обладают только вампиры, самые интересные хоррорные истории строятся на нарушении любых правил. А потому не бойтесь ввести в игру поистине необычные образы знатоков Круака из числа духов, оборотней и других обитателей Мира Тьмы.

Представьте, что будет, если сильнейшим мастером Круака во всех окрестностях окажется не Иерофант, а великий смертный шаман. Что будет, если местная стая оборотней заключит с Колдовским кругом союз и начнёт передавать ему свои Дары в виде Круака. А что – если высшим уровням Круака персонажей смогут научить только пытки в руках разъярённых призраков.



Что если Аколиты ошибаются?

Наконец, не упускайте из виду возможность заявить, что Аколиты неверно интерпретируют собственные ритуалы. Например, ритуал, "заставляющий" духов выполнять по одному простому приказу за каждый успех, в действительности

может лишь создавать по пункту Эссенции для всех духов, желающих исполнить волю Сородичей. Ритуал, "привязывающий" духов и призраков к определённому месту, в действительности может лишь наделять их способностью к материализации – чем непременно воспользуются эти эфемерные сущности.

Новые ритуалы Кру́ака

• Мудрость в превозмогании

Ритуалист добровольно лишает себя возможности перекидывать "десятки" до окончания сцены. В начале следующей сцены он получает пункт Воли.

• Капли судьбы

Ритуалист наносит себе порез и рассматривает узоры, в которые собирается его Витэ. Проверки Расследования, связанные с текущей задачей ритуалиста, проходят с бонусом +2.

• Огонь вдохновения

Ритуалист добавляет к своим проверкам Экспрессии и Ремесла бонус, равный его собственному знанию Кру́ака. Этот бонус добавляется только к проверкам, связанным с *одним* творческим замыслом (по выбору игрока). Попытки создать другие произведения искусства получают равнозначный штраф.

Если ритуалист пытается вдохновить другого персонажа, проведение ритуала проходит со штрафом, равным Самообладанию этого индивида.

• Вкус знаний

Этот ритуал необходимо провести непосредственно перед кормлением. Проверка проведения ритуала получает штраф в размере Решительности жертвы. В случае успеха во время кормления вампир узнаёт один полезный факт о личности жертвы.

• Лицо старухи

Проверка проведения этого ритуала проходит со штрафом, равным Выносливости жертвы. В случае успеха вампир состаривает человека на десять лет. Это не влияет на его гибкость, здоровье, слух и так далее: меняется только внешность. Если провести ритуал сразу несколько раз подряд, внешне смертный состарится на соответствующее количество десятилетий (но не больше чем на 50 лет).

В некоторых доменах этот ритуал находится под запретом из-за потенциального риска для Маскарада

• Пифийское обновление

Этот ритуал полностью аналогичен предыдущему, однако он омолаживает смертного вместо того, чтобы старить его. Минимальный возраст равен 20 годам.

•• Девственная кожа

Благодаря этому ритуалу Аcolит может защитить своего избранника от опасности. На протяжении нескольких раундов, точное число которых равно

Круаку ритуалиста, его избранник будет блокировать любой урон в размере успехов, полученных при проведении ритуала. С визуальной точки зрения ножи, пули, кулаки и языки пламени просто проходят вблизи от жертвы вместо того, чтобы попасть непосредственно в её тело.

•• Терновые заросли

Ритуалист окропляет землю у себя под ногами и проклиняет тех, кто ступит на отмеченную им территорию. Всякий, кто рискнёт подойти к нему, будет получать загадочные порезы от призрачных шипов, появляющихся буквально из воздуха. Радиус территории, ограждаемой персонажем, не должен превышать удвоенного значения его Круака в ярдах. Эффект остаётся в силе на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно Круаку протагониста.

Для нанесения урона шипами вампир проходит проверку атаки, используя в качестве запаса дайсов сумму успехов, полученных при проведении ритуала. Характер урона в тексте не уточняется.

Враги способны избежать урона, только перемещаясь на два ярда за раунд.

•• Зеркало души

Создав произведение искусства, вампир проводит этот ритуал и в случае успеха вкладывает в свою работу пункт Воли. Исключительный успех позволяет вложить сразу два пункта.

Позднее вампир сможет забрать эти пункты Воли, просто коснувшись своего шедевра. Увы, работа после этого треснет, сломается или сгорит.

Вампир не может создать больше одного такого шедевра за один раз.

•• Бубонные волдыри

Каждый успех, полученный Аколитом при проведении ритуала, позволяет ему сохранять в своём организме на одно очко Витэ больше, чем обычно. Тем не менее, каждый пункт подобного Витэ формирует на его теле крупный волдырь, отдалённо напоминающий пузыри, возникающие на теле чумного.

•• Сокровенная мудрость

Во время ритуала Аколит входит в транс, в ходе которого он создаёт загадочное произведение искусства (вроде супрематизма). После этого он может вспомнить своё произведение в любой сложной ситуации и осознать, что оно говорит о его личности. Это осознание позволяет вампиру перебросить любой невыгодный бросок, но только один раз.

Если враги или другие персонажи попробуют что-нибудь узнать о личности художника по его произведению, они получают +3 дополнительных дайса к проверкам Расследования или Эмпатии.

•• Любимый деоданд

Деодандом в средневековой Британии называлось оружие или инструмент, унесший жизнь человека во время совершения преступления. Для проведения этого ритуала Аколит должен взять в руки оружие или предмет, отнявший чужую жизнь. После этого на протяжении нескольких ночей, точное число которых равно

полученным им успехам, ритуалист будет получать по очку Витэ за каждую жертву, раненую подобным оружием. Поскольку деодандом может быть даже пистолет или винтовка, Аколит может получать Витэ даже на расстоянии.

••• Последнее служение раба

Вампир убивает Слугу, навсегда утрачивая соответствующее Преимущество. Затем он перераспределяет очки этого Преимущества между Навыками и Атрибутами, которыми владел этот индивид (например, если Слуга отличался отличным знанием этикета, вампир может повисить очки своей Коммуникабельности). Эффект остаётся в силе на протяжении равного количества ночей (например, Слуга третьего уровня наделит вампира бонусом к Атрибутам и Навыкам на три ночи).

Проведение ритуала получает штраф в размере Решительности или Выносливости Слуги в зависимости от того, что *выше*.

••• Дождь

Несмотря на название этого ритуала, он позволяет вампиру создавать любые погодные условия, от тумана и зноя до ураганов и ливней. Погода меняется в пределах одной мили от места проведения ритуала. С игровой точки зрения она либо налагает штрафы, либо устраняет их в пределах нескольких очков, точное число которых равно Круаку самого Аколита. Например, на четвёртом уровне Круака мгла может налагать штраф -4 на проверки зрительного восприятия.

••• Вкус судьбы

Ритуалист записывает на клочке бумаги действие, которое он планирует совершить, и затем проглатывает его. Когда он наконец пытается осуществить задуманное, ритуал позволяет ему восстановить первые три очка Воли, которые он тратит на реализацию своего плана, но только в тех случаях, когда действие *не удаётся* (то есть когда соответствующие проверки проваливаются, несмотря на вложение Воли).

••• Отродье Тиамат

Этот ритуал позволяет вампиру родить гомункула, описанного в основной книге правил **Vampire: the Requiem**. Женщины должны вырезать из животных несколько важнейших органов (наподобие сердца и мозга) и проглотить их, после чего им придётся *родить* гомункула в самом буквально смысле этого слова. Мужчины вскрывают брюшную полость и кладут звериные органы внутрь.

Рождение занимает 13 часов, на протяжении которых вампир получает штраф -1 к любым Физическим действиям.

••• Глаз Норны

Вампир покрывает зеркало своей кровью и затем всматривается в отражение, которое демонстрирует ему лицо того человека, Сородича или даже духа, который мешает ему добиться успеха в текущей деятельности. Аколит может даже не знать этого индивида и использовать ритуал в порядке расследования – например, чтобы узнать лицо своего тайного соперника.

Если затем он вступит в противостояние с этим индивидом, в первой же сцене конфликта он получит преимущество снова-восемь при совершении любых бросков, связанных с этой персоной.

••• Фонтан мудрости

Вампир кусает свою жертву (как правило, человека) по обычным правилам, но вместо Витэ высасывает из неё соответствующее количество очков Навыков. Любой похищенный Навык одновременно передаёт вампиру и все связанные с ним Специализации.

Проведение ритуала получает штраф в размере Решительности жертвы. Эффект пропадает с рассветом.

••• Кровавая маска

При проведении ритуала вампир должен уточнить, на кого направлено его действие. Если затем он вкусит крови избранной жертвы, он примет её внешность, сохранив при этом все свои характеристики: изменится только Размер. Последнее означает, что если вампир укусит ворону, он станет просто чертовски сильной вороной – опять же, изменится только его Размер.

Проведение ритуала получает штраф в размере Самообладания жертвы. Как и в предыдущем случае, эффект пропадает с рассветом.

••• Жертва Одина

Вампир отсекает себе конечность или вырывает один орган по своему выбору. До тех пор, пока он не отрастит его снова, вложение Воли будет добавлять +5 дайсов вместо +3 либо повышать Защитные Атрибуты на +3 пункта вместо стандартных +2.

•••• Единение с землёй

Этот грандиозный ритуал наделяет вампира статусом величайшего духа в окрестностях. Что именно означает подобный статус, игрок и Рассказчик решают в каждом отдельном случае. Иногда это значит, что духи сообщают вампиру интересные сведения обо всём, что он видит. В других случаях вампир может гарантировать, что любой урон будет наносить не его телу, а окружающим элементам ландшафта (например, при попадании пули в тело протагониста весь урон будет приписан старому дереву, стоящему рядом с его убежищем). Возможно, вампир не будет подвержен штрафам, связанным с непроходимостью определённых дорог или кромешной тьмой – и так далее.

Для проведения ритуала вампир должен обозначить территорию, которую он собирается сделать собственной вотчиной. Это требует от него принести в жертву хотя бы трёх живых существ. Образовавшийся треугольник и сформирует территорию Аколита. По этой причине многие практики этого ритуала приносят в жертву четыре, пять или даже больше жертв, чтобы расширить охватываемую территорию.

Всех жертв необходимо убить в пределах одной ночи. Кроме того, вампиру предстоит гарантировать, что никто – ни вампир, ни хищник, ни агрессивный дух – не станет питаться кровью этих священных жертв.

Эффект остаётся в силе на протяжении нескольких ночей, сумма которых равна успехам, полученным Аколитом при проведении ритуала.

••••• **Ведьмовское перерождение**

Вместо проведения ритуала вампир должен Обратить смертного, наделив его сразу вторым очком Силы крови – а это значит, что если он принадлежит к определённой родословной, неонат может стать её частью буквально с первой минуты Реквиема.

Сам же протагонист утрачивает все очки Силы крови, кроме первого – что, как правило, и служит целью этого ритуала.

••••• **Избушка на курьих ножках**

Вампир распределяет между всеми особенностями своего Убежища дополнительную сумму очков, равную его Кру́аку. Если он изменяет Размер своей хижины, с внешней стороны её масштабы не меняются: иными словами, смертные не заметят, что крохотная лачуга каким-то образом начала вмещать сотни слуг и десятки контейнеров, которые не влезли бы даже в промышленный склад.

Эффект, тем не менее, длится всего лишь сцену – само собой, если только вампир не проведёт ритуал повторно к началу следующего эпизода.